



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK
KELOMPOK B DI PAUD AL IKHLAS JUBUNG
SUKORAMBI-JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

Lia Lutviana

NIM 150210205076

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK
KELOMPOK B DI PAUD AL IKHLAS JUBUNG
SUKORAMBI-JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh :

Lia Lutviana

NIM 150210205076

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan Karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Rasa terimakasih dengan penuh ketulusan hati, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti bagi hidup saya dan selalu memberikan dukungan selama pendidikan saya.

1. Kedua orang tua saya tercinta Ibu Suriya dan Almarhum Bapak Busaeri yang telah senantiasa memberi semangat dan dukungan kepada saya dalam menuntut ilmu. Terima kasih atas do'a dan segala hal yang telah diberikan kepada saya;
2. Guru-guru saya sejak Sekolah Dasar sampai dengan perguruan tinggi;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri .”

(Terjemahan Q.S. Ar Ra’d {13}:11)



Departemen Agama Republik Indonesia. 2014 Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Beras.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lia Lutviana

NIM : 150210205076

menyatakan dengan sepenuhnya karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di Paud Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang saya sudah sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 03 Oktober 2019

Yang menyatakan,

Lia Lutviana
NIM.150210205076

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK KELOMPOK B DI
PAUD AL IKHLAS JUBUNG KECAMATAN SUKORAMBI
KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh

Lia Lutviana

NIM 150210205076

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Dra. Suhartiningsih, M.Pd

PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK KELOMPOK B DI
PAUD AL IKHLAS JUBUNG KECAMATAN SUKORAMBI
KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

Nama : Lia Lutviana
Nim : 150210205076
Angkatan Tahun : 2015
Daerah Asal : Jember
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 15 September 1995
Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/PG PAUD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. Nanik Yulianti, M.Pd
NIP. 19610729 198802 2 001

Dra. Suhartiningsih, M.Pd
NIP. 19601217 198802 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di Paud Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember” telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal : Selasa, 08 Oktober 2019

Tempat : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yulianti, M.Pd
NIP. 19610729 198802 2 001

Dra. Suhartiningsih, M.Pd
NIP. 19601217 198802 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Drs. Misno, M.Pd.
NIP. 195580813 198103 1 003

Luh Putu Indah B., S.Pd., M.Pd
NIP. 19871211 201504 2 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Di Paud Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. Lia Lutviana, 150210205076; 2019; 47 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kemampuan bahasa merupakan salah satu kemampuan dasar anak yang sangat penting. Adapun empat kemampuan dasar bahasa anak yang harus dimiliki anak yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan bahasa dalam hal menyimak merupakan suatu proses mendengarkan pendapat orang lain dan dapat memahami apa yang di dengarnya. Kemampuan menyimak pada anak TK bias dilihat dalam kegiatan bercerita. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Paud Al Ikhlas Jubung, ditemukan bahwa kemampuan menyimak pada anak kelompok B masih rendah. Hal tersebut dapat diketahui pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, masih banyak dari mereka yang tidak memperhatikan guru. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi masih kurang menarik yaitu media yang digunakan selalu membaca cerita menggunakan buku cerita, faktor lain rendahnya kemampuan menyimak anak disebabkan anak yang hanya mampu berkonsentrasi kurang dari 5 menit. Dalam hal ini peran guru sangat dibutuhkan. Guru harus lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak terutama dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Adakah pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B di Paud Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi, Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B

di Paud Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi, Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan jenis rancangan *Non-equivalent control group design*. Penelitian ini bertempat di Paud Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi, Kabupaten Jember pada semester gasal tahun pelajaran 2019/2020. Metode pengambilan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi. Uji validitas dan uji realibitasnya menggunakan rumus *Spearman*. Analisis datanya menggunakan uji t-test Independen sample dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} , dan uji keefektifitas relatif (ER) untuk mengetahui tingkat keefektifan.

Hasil perhitungan uji hipotesis melalui uji t dua sampel terpisah menunjukkan hasil kemampuan menyimak anak mendapat nilai rata-rata beda *pre-tes* dan *post-test* pada kelompok eksperimen B2 (M_x) sebesar 10,713 dan kelompok kontrol B1 (M_y) sebesar 5,8436. Hasil perhitungan dengan rumus uji-t secara manual dan SPSS diperoleh $t_{hitung} = 3,3745$, kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} dengan db = 21 pada taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,064$. Hasil analisis tersebut, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,3745 > 2,064$), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan menyimak anak yang diajar menggunakan media boneka tangan dengan yang diajar tanpa menggunakan media boneka tangan.

Saran yang dapat disampaikan yaitu hendaknya guru menggunakan variasi media pembelajaran dalam kegiatan menyimak sehingga akan tercipta suasana belajar yang tidak membosankan, guru juga harus memiliki kemampuan dalam mengelola kelas. Pihak sekolah sebaiknya harus lebih memperhatikan lagi sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan belajar anak khususnya dalam kegiatan menyimak cerita, media boneka tangan juga dapat digunakan alternatif dalam kegiatan menyimak.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompo B Di Paud Al Ikhlas Jubung Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D., selaku rektor universitas Jember.
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D., selaku dekan FKIP Universitas Jember.
3. Dr. Mutrofin, M.Pd., Selaku ketua jurusan ilmu pendidikan Universitas Jember
4. Dra. Khutobah, MPd., selaku ketua program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini.
5. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dra. Suhartiningsih, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Drs. Misno A. Latief, M.Pd., selaku dosen penguji I yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd.,M.Pd., selaku dosen penguji II yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Zubaidah selaku kepala sekolah Paud Al Ikhlas Jubung yang telah memberi izin penelitian ini.
10. Rokayah dan Isnaeni selaku guru kelompok B1 Paud Al Ikhlas yang telah membantu dalam proses penelitian.
11. Iin selaku guru kelompok B2 Paud Al Ikhlas yang telah membantu dalam proses penelitian.

12. Kakanda tersayang Gufron Nabawi, Sri Husrotin dan Abdul Gofur yang selalu memberikan dukungan dalam menempuh pendidikan.
13. Mas yang saya sayangi Muhammad nuril putra pratama yang selalu memberi semangat kepada saya.
14. Sahabat rasa saudara Ruli ica, Fitriyawati, Oktaviani Diah yang selalu membantu dan menemani saya dari maba sampai skripsi ini selesai.
15. The gens trcydukku (Nafis,Tewik,Buyen,Tube,Iik,Suci) yang selalu membantu dan memberi doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
16. Seluruh teman-teman ECE'15 yang telah memberi warna dalam keseharian saya ketika kuliah.
17. Semua pihak yang terkait dalam terlaksananya penelitian sebagai syarat kelulusan.

Sesungguhnya dalam menyelesaikan tugas skripsi karna niat dan ikhtiar kepada Allah dengan melaksanakan pendidikan jenjang lebih tinggi.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran yang mendukung dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat membawa perubahan yang bermanfaat.

Jember, 30 Juni 2019

Penulis

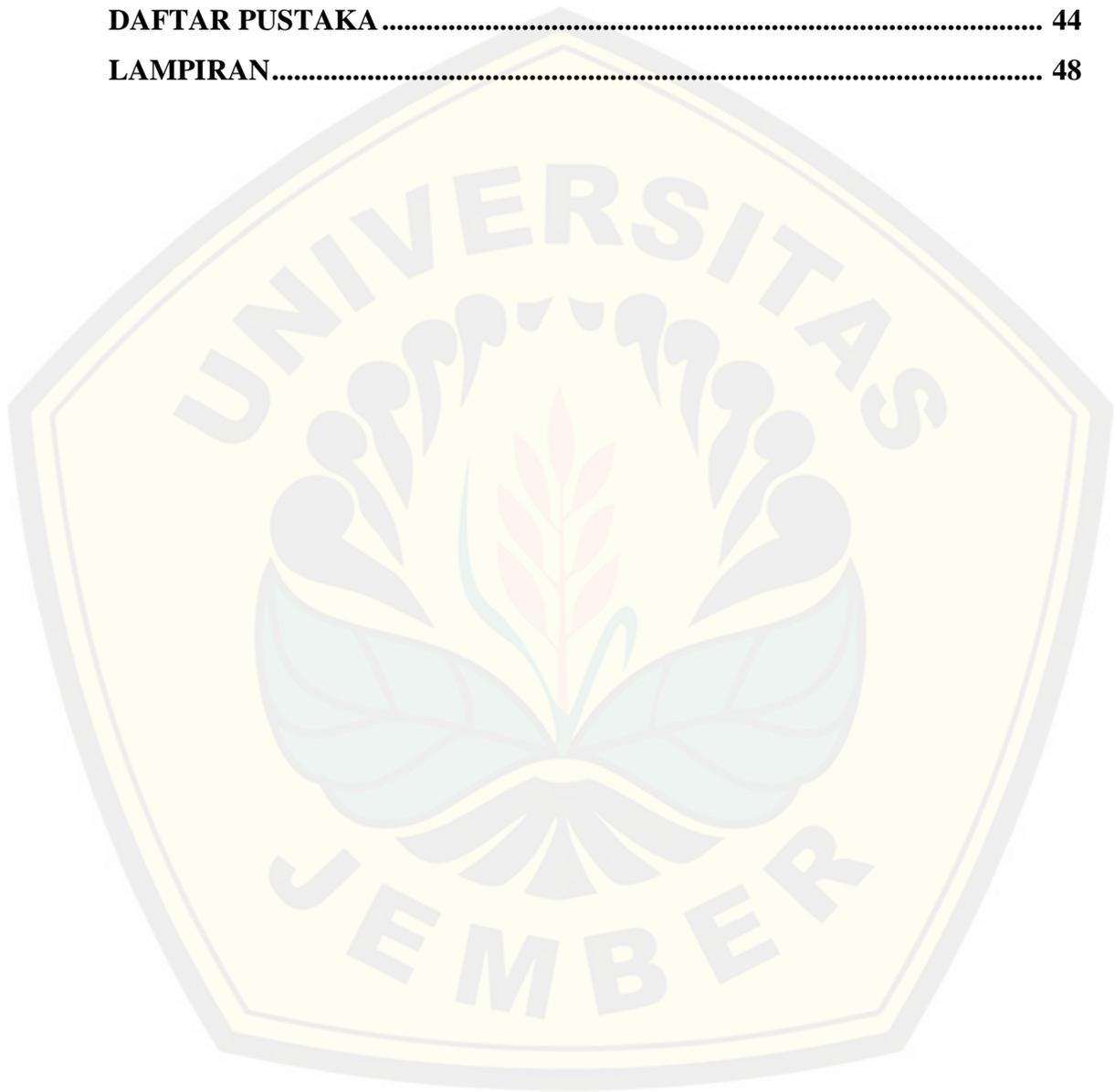
Lia Lutviana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Masalah	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Kemampuan Menyimak	6
2.1.1 Pengertian Menyimak	6
2.1.2 Tujuan Menyimak	7
2.1.3 Jenis-Jenis Menyimak	8
2.1.2 Tahap-Tahap Menyimak	9
2.2 Hakikat Media Pembelajaran	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11

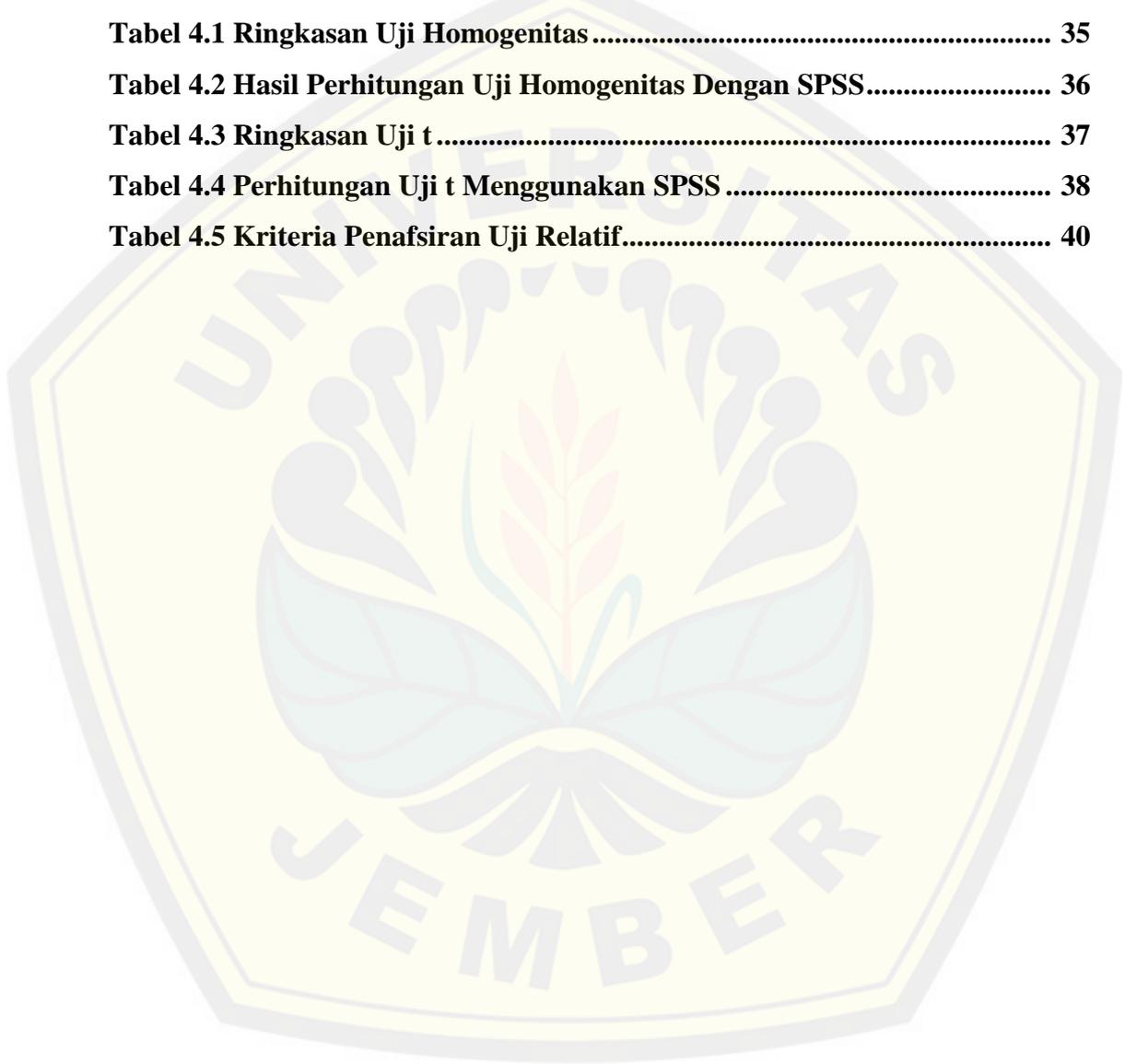
	Halaman
2.2.3	Macam-Macam Media Pembelajaran 12
2.2.4	Manfaat Media Pembelajaran 13
2.3	Hakikat Media Boneka Tangan 14
2.3.1	Pengertian Boneka Tangan 15
2.3.2	Manfaat Media Boneka Tangan..... 15
2.4	Boneka Tangan Sebagai Media Dalam Menyimak Bercerita 16
2.5	Penelitian Yang Relevan 18
2.6	Kerangka Berpikir 19
2.7	Hipotesis penelitian 20
BAB 3.	METODE PENELITIAN..... 22
3.1	Tempat Dan Waktu Penelitian..... 22
3.2	Populasi Dan Sampel Penelitian..... 22
3.3	Definisi Operasional 23
3.3.1	Media Boneka Tangan Dalam Bercerita 23
3.3.2	Kemampuan Menyimak 23
3.4	Jenis Dan Desain Penelitian..... 23
3.5	Prosedur Penelitian 24
3.6	Metode Pengumpulan Data 26
3.6.1	Observasi 26
3.6.2	Dokumentasi..... 28
3.7	Pengembangan Kualitas Instrumen 28
3.7.1	Uji Validitas 28
3.7.2	Uji Realibilitas 30
3.8	Metode Analisis Data 31
3.9	Pengujian Hipotesis 33
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN..... 34
4.1	Hasil Penelitian 34
4.1.1	Hasil Pre-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol 34
4.1.2	Hasil Post-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol..... 36
4.2	Pembahasan 40

	Halaman
BAB 5. PENUTUP	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	48



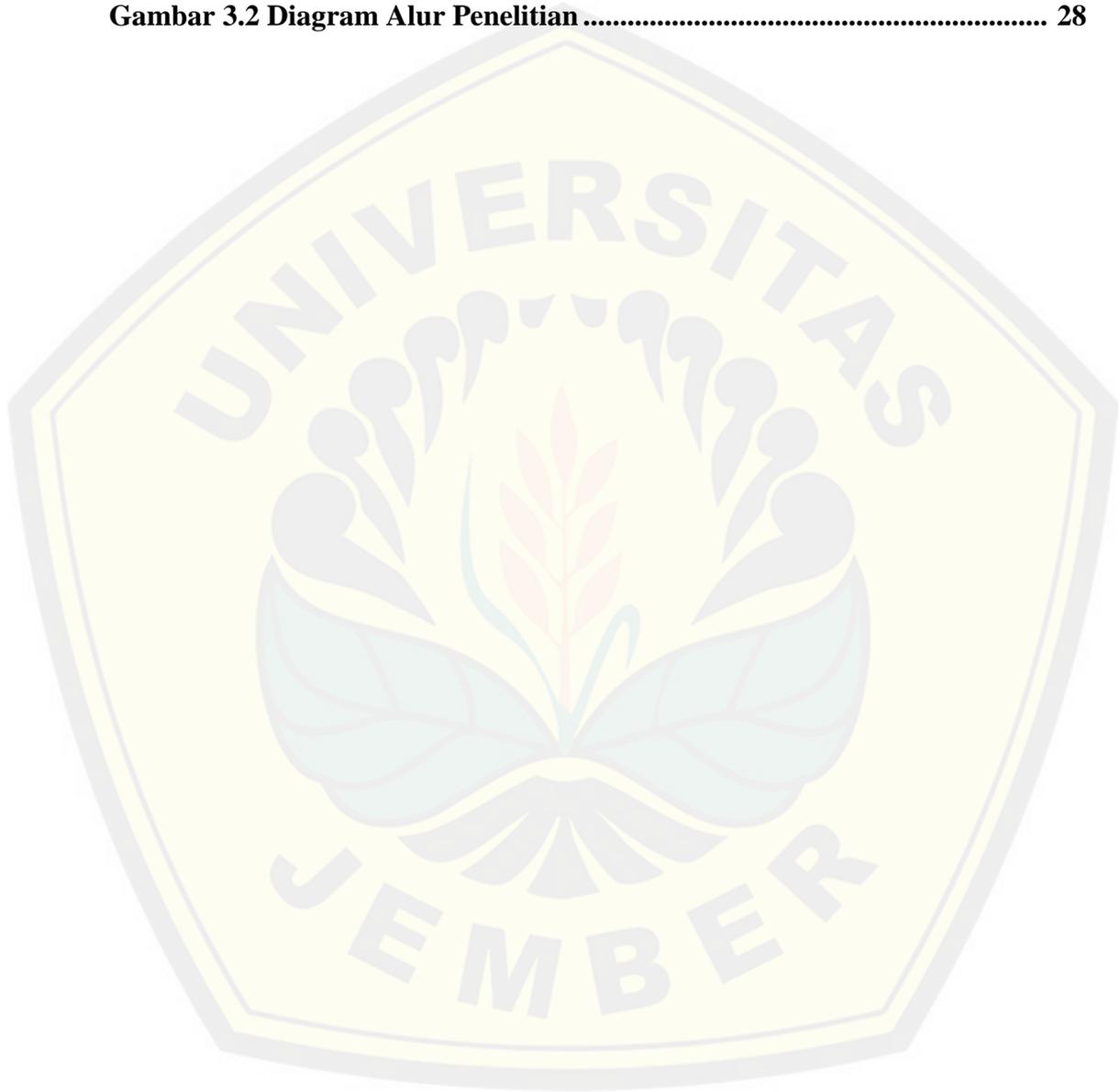
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Ringkasan Uji Validitas	29
Tabel 3.2 Analisis Hasil Uji t Observasi.....	32
Tabel 4.1 Ringkasan Uji Homogenitas	35
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Dengan SPSS.....	36
Tabel 4.3 Ringkasan Uji t.....	37
Tabel 4.4 Perhitungan Uji t Menggunakan SPSS	38
Tabel 4.5 Kriteria Penafsiran Uji Relatif.....	40



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>Non-Equivalent Control Group</i>.....	24
Gambar 3.2 Diagram Alur Penelitian	28



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian.....	48
Lampiran B. Kisi-Kisi Lembar Instrumen.....	49
Lampiran C. Instrumen Penilaian Media.....	50
Lampiran D. Pedoman Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran	55
Lampiran E. Instrumen Penilaian.....	57
Lampiran F. Rubrik Instrumen Penelitian	58
Lampiran G. Dokumentasi.....	60
Lampiran H. Analisis Data Hasil Uji Validitas.....	62
Lampiran I. Analisis Data Hasil Uji Reliabilitas	70
Lampiran J. Analisis Data Hasil Penelitian.....	71
Lampiran K. Perhitungan Uji Homogenitas Menggunakan SPSS	82
Lampiran L. Hasil Perhitungan Uji-t Menggunakan SPSS.....	83
Lampiran M. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	84
Lampiran N. Naskah Cerita Perlakuan Kelompok Eksperimen	90
Lampiran O. Foto Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	94
Lampiran P. Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran Q. Biodata Mahasiswa.....	98

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini di uraikan mengenai: (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; (4) Manfaat Penelitian. Berikut masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah manusia kecil yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan di masa depan. Pada masa ini anak memiliki berbagai macam potensi yang perlu dikembangkan. Pengembangan potensi anak yang dilakukan secara terarah pada rentang usia dini akan berdampak baik pada masa depan kehidupan anak. Salah satu potensi yang harus dikembangkan dalam diri anak yaitu kemampuan bahasa.

Bredcamp (dalam Masitoh, 2011:1.6) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini meliputi beberapa program bagi anak usia lahir sampai dengan delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan bahasa, dan perkembangan fisik anak. Pernyataan ini sesuai dengan kandungan yang berada di dalam muatan kurikulum pendidikan anak usia dini/TK dimana isinya diintegrasikan dalam suatu program pengembangan yang utuh mencakup bidang pengembangan kemampuan intelektual, kemampuan fisik motorik, sosial, emosional dan bahasa anak (Masitoh, 2011:1.17). Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 28 ayat 3 (Depdiknas, 2003:1) menyatakan bahwa :

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar .

Bahasa anak usia dini perlu dikembangkan, karena bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam interaksi sehari-hari. Dalam

berkomunikasi dengan orang lain diperlukan kemampuan berbahasa yang baik agar orang yang diajak bicara dapat memahami apa yang dimaksud oleh pembicara.

Dheni, dkk (2007:3.1) mengatakan bahwa :

Perkembangan bahasa anak meliputi perkembangan bicara, menulis, membaca dan menyimak. Perkembangan berbicara dan menulis merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa ekspresif dalam membentuk arti, sedangkan perkembangan membaca dan menyimak merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa reseptif dalam membentuk arti.

Menurut Paul T. Rankin (dalam Haryadi dan Zamzani, 1996:17) dalam kehidupan suatu masyarakat dijumpai porsi kegiatan menyimak 42%, berbicara 32%, membaca 15%, dan menulis 11%. Berdasarkan persentase kegiatan berbahasa tersebut, kegiatan menyimak mempunyai persentase paling tinggi diantara keterampilan berbahasa lainnya. Artinya, kegiatan menyimak memiliki peran yang fungsional dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi dalam penerapannya pembelajaran kemampuan menyimak masih kurang mendapat perhatian sebagaimana kompetensi kemampuan bahasa lainnya.

Kemampuan menyimak memang sangat penting terutama dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, karena kemampuan menyimak merupakan bekal seseorang untuk bisa berkomunikasi yang baik dengan lawan bicaranya. Seseorang untuk bisa menjalin komunikasi harus bisa memahami apa saja yang baru didengarnya. Dengan demikian, kemampuan menyimak sangat perlu dikembangkan sedini mungkin karena sebagai dasar pengembangan kemampuan berbahasa lainnya (Azies & Alwasih, 2000:82).

Berdasarkan hasil observasi awal di Paud Al Ikhlas Jubung menunjukkan bahwa kemampuan anak kelompok B dalam menyimak cerita masih rendah. Hal ini ditunjukkan terdapat 6 anak dari 11 anak yang ada di kelompok B masih belum bisa mencapai indikator berbahasa yang telah ditentukan. Pada waktu guru memberikan pelajaran bercerita, masih banyak dari mereka yang tidak memperhatikan guru, mereka cenderung ramai sendiri, mengganggu temannya, melamun, memperhatikan hal-hal yang ada di luar sekolah dan menunjukkan sikap malas untuk mengikuti pelajaran yang disampaikan guru. Hal itu terjadi

disebabkan karena media dan metode yang digunakan dalam bercerita masih kurang efektif, variatif dan menarik. Media yang digunakan dalam bercerita di Paud Al Ikhlas jubung hanya menggunakan gambar kecil yang ada pada buku cerita untuk siswa, sehingga anak kurang tertarik dengan apa yang disampaikan guru. Anak merasa bosan dan jenuh terhadap cerita yang diberikan. Peran guru dalam hal ini sangat diperlukan. Guru harus lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan suatu kegiatan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Kekreatifan guru diperlukan untuk memberikan motivasi agar anak mau mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada saat bercerita. Guru yang kreatif adalah guru yang selalu memberikan hal baru dalam menciptakan metode, media dan teknik-teknik dalam pembelajaran. Penggunaan media yang tidak menarik membuat anak tidak memperhatikan kegiatan pembelajaran, akhirnya tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Penggunaan media yang tepat sangat diperlukan guru untuk mendukung perkembangan kemampuan anak khususnya kemampuan berbahasa. Media di dalam pembelajaran juga memegang peranan yang sangat penting. Kebanyakan anak menyukai kegiatan bercerita, namun jika di dalam kegiatan bercerita penggunaan media kurang menarik maka anak akan merasa bosan, jenuh dan kelas pun akan menjadi gaduh, dalam hal ini media yang menarik sangat dibutuhkan agar anak dapat memperhatikan pembelajaran bercerita. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah boneka tangan.

Boneka tangan adalah boneka yang cara mainnya menggunakan satu tangan. Boneka ini hanya terdiri dari kepala dan tangan saja, badan dan kakinya hanya berbentuk baju yang menutupi lengan orang yang memainkannya. Tujuan dari penggunaan boneka tangan adalah untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, mempertinggi kreativitas dan keterampilan anak dan untuk melatih keterampilan tangan anak. Dengan penggunaan media boneka tangan dalam bercerita, anak-anak akan terlibat langsung dalam pembelajaran, anak akan melihat dan mempraktekkan kegiatan, sehingga anak tertarik, senang dan tidak bosan.

Penggunaan media boneka tangan dalam bercerita banyak memberikan manfaat kepada penggunanya. Manfaat-manfaat inilah yang nantinya diharapkan dapat membantu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan bahasa anak. Siswanti (dalam Marini, Pudjawan dan Asril, 2015:4) mengatakan, “manfaat boneka tangan diantaranya adalah (1) tidak banyak memakan tempat, (2) tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi orang yang memainkannya, (3) meningkatkan gaya imajinasi anak, meningkatkan keaktifan anak dan suasana gembira, (4) mengembangkan pengembangan aspek anak”.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Di Paud Al Ikhlas Jubung, Sukorambi-Jember”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak Kelompok B di Paud Al Ikhlas Jubung, Sukorambi Jember?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak Kelompok B di Paud Al Ikhlas Jubung, Sukorambi Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru Paud Al Ikhlas, peneliti, peneliti lain serta bagi para pembaca. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1.4.1 Bagi Guru Paud Al Ikhlas

- a. Memberikan inovasi bagi guru dalam membelajarkan kemampuan menyimak anak dalam bercerita.

- b. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan boneka tangan.

1.4.2 Bagi Peneliti

- a. Meningkatkan kemampuan dalam menulis karya tulis ilmiah.
- b. Menerapkan ilmu yang sudah di dapat dari perkuliahan.
- c. Menambah pengalaman mengajar terutama dalam meningkatkan kemampuan anak kelompok A dalam berbahasa melalu media permainan boneka tangan.
- d. Meningkatkan kreativitas untuk memecahkan masalah pembelajaran.
- e. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian eksperimen.

1.4.3 Bagi Peneliti Lain

- a. Menambah refrensi untuk melakukan penelitian yang sama.
- b. Sebagai acuan atau masukan untuk penelitian lebih lanjut dengan jenis penelitian yang sama.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini diuraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi : (1) Hakikat kemampuan menyimak anak; (2) Hakikat Media Pembelajaran (3) Hakikat Media Boneka Tangan; (4) Boneka Tangan Sebagai Media Pembelajaran Berbahasa Anak; (5) Penelitian Yang Relevan; (6) Kerangka Berpikir; (7) Hipotesis Penelitian. Berikut ini uraian masing-masing penjelasannya.

2.1 Hakikat Kemampuan Menyimak Anak

Pembahasan pada hakikat kemampuan menyimak anak, berikut paparan pembahasan yang mencakup kemampuan menyimak anak : (1) pengertian menyimak; (2) tujuan menyimak ; (3) jenis-jenis menyimak; (4) tahap-tahap menyimak; (5) metode pengembangan kemampuan menyimak. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1.1 Pengertian Menyimak

Ada beberapa pengertian menyimak yang disampaikan oleh para ahli sebagai berikut. Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (Pusat Bahasa, 2008) menyimak adalah mendengarkan (memperhatikan) baik apa yang diucapkan atau dibaca orang. Menurut Suhendar, dkk (1992:4) keterampilan menyimak adalah kemampuan menangkap bunyi-bunyi bahasa yang diucapkan atau dibacakan orang lain dan diubah menjadi bentuk makna untuk dievaluasi. Abidin (2012:95) mengatakan bahwa :

Pembelajaran menyimak merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk memperoleh dan memahami pesan, informasi, dan serangkaian gagasan yang terkandung dalam bahan simakan melalui bimbingan, arahan, dan motivasi guru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa menyimak merupakan peranan penting dalam kehidupan manusia, demikian pula dalam kehidupan anak. Kegiatan mendengar atau mendengarkan lambang-lambang lisan

yang bermakna bukan sekedar mengenal bunyi atau lambang suara melainkan memahami, mengenal, mengapresiasi dan menginterpretasikan serta menangkap isi pesan yang dapat disampaikan melalui ucapan atau bacaan untuk mendapat informasi yang lebih spesifik.

2.1.2 Tujuan Menyimak

Secara umum, tujuan menyimak dikemukakan oleh Suhendar dan Supinah (dalam Hastuti, 2015:8) adalah untuk memperoleh informasi, menangkap isi pesan, serta memahami makna komunikasi yang hendak disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran/ungkapan.

Tujuan menyimak menurut Tarigan (2008:31) yaitu :

- a. Menyimak dengan tujuan utama agar dia dapat memperoleh pengetahuan dari ujaran pembicara, dengan perkataan lain, dia menyimak untuk belajar.
- b. Menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan atau dipagelarkan (terutama sekali dalam bidang seni) pendeknya dia menyimak untuk menikmati keindahan media.
- c. Menyimak dengan maksud agar dia dapat menilai sesuatu yang dia simak itu (baik-buruk, indah-jelek, tepat-ngawur, logis-tak logis, dan lain-lain); singkatnya dia menyimak untuk mengevaluasi.
- d. Menyimak agar dia dapat menikmati serta menghargai sesuatu yang disimaknya itu (misalnya, pembicaraan, cerita, pembacaan puisi, musik dan lagu, dialog, diskusi) dengan perkataan lain orang itu menyimak untuk mengevaluasi.
- e. Menyimak dengan maksud agar dia dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, ataupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat. Banyak contoh dan ide yang dapat diperoleh dari sang pembicara dan semua ini merupakan bahan penting dan sangat menunjang dalam mengkomunikasikan ide-idenya sendiri.
- f. Menyimak dengan maksud dan tujuan agar dia dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat; mana bunyi yang membedakan arti; mana bunyi yang tidak membedakan arti; biasanya ini terlihat nyata pada seseorang yang sedang belajar bahasa asing yang asyik mendengarkan ujaran pembicara asli.
- g. Menyimak dengan maksud agar dia dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari sang pembicara, dia mungkin memperoleh banyak masukan yang berharga.

- h. Menyimak pembicara untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini diragukan; dengan perkataan lain dia menyimak secara persuasif.

Berdasarkan pendapat di atas, tujuan menyimak berkaitan sebagai sumber belajar anak. menyimak memiliki tujuan agar anak memperoleh pengetahuan dari bahan simakan untuk belajar, menyimak dengan maksud agar anak dapat menilai sesuatu yang anak simak, dengan menyimak anak dapat menyampaikan ide ataupun perasaan yang dialami selama menyimak pembelajaran mengapresiasi pembelajaran.

2.1.3 Jenis-Jenis Menyimak

Jenis-jenis menyimak yang dapat dikembangkan untuk anak taman kanak-kanak menurut Bromley (dalam Dhieni & Fridani, 2007: 4.14) adalah sebagai berikut :

- a. Menyimak Informatif

Menyimak atau mendengarkan informatif untuk mengidentifikasi dan mengingat fakta-fakta, ide-ide, dan hubungan-hubungan. Ada beberapa kegiatan yang dapat direncanakan atau ditugaskan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan menyimak informatif adalah membiarkan/menyuruh anak menutup mata, lalu menundukkan kepalanya diatas meja, kemudian suruh mereka membedakan bunyi (meraut pensil, mendorong buku, membuka pintu, mendorong kursi) lalu tanyakan kepada mereka untuk menebak suara apa yang muncul.

- b. Menyimak Kritis

Mendengarkan kritis lebih dari sekedar mengidentifikasi dan mengingat fakta, ide, dan hubungan-hubungan. Kemampuan ini membutuhkan kemampuan untuk menganalisis apa yang didengar dan membuat sebuah keterangan tentang hal tersebut dan membuat generalisasi berdasarakan apa yang didengar. Beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan menyimak kritis pada anak adalah membacakan cerita pendek lalu ajak anak untuk mengungkapkan ide utama dari apa yang mereka dengar.

- c. Menyimak Apresiatif

Menyimak apresiatif adalah kemampuan menikmati dan merasakan apa yang didengar. Media yang dapat mengembangkan kemampuan menyimak ini adalah musik karena musik merupakan media yang paling nyata untuk membantu anak menghargai dan menikmati apa yang didengar.

Selanjutnya Tarigan (dalam Vivi, 2016:29-30) juga menyatakan pendapatnya tentang jenis-jenis menyimak, meliputi:

- a. Menyimak Ekstensif
Menyimak ekstensif adalah sejenis kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran.
- b. Menyimak Intensif
Menyimak intensif lebih diarahkan pada kegiatan menyimak secara lebih bebas dan lebih umum serta perlu dibawah bimbingan langsung guru, dan diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi terhadap satu hal tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, yang termasuk jenis-jenis menyimak yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis menyimak kritis, yaitu dengan mengajak anak untuk menyimak pembelajaran menggunakan media boneka tangan. Kemudian guru memberikan pertanyaan tentang pembelajaran yang sudah disampaikan dari kegiatan tersebut diharapkan anak dapat menganalisis peristiwa atau hal-hal yang berkaitan dengan cerita.

2.1.4 Tahap-Tahap Menyimak

Keberhasilan proses menyimak yaitu ketika pesan yang disampaikan oleh pembicara sampai kepada penyimak, oleh karena itu memahami tahap-tahap dalam menyimak itu sangat penting. Menurut Akhadiyah (1993:149) terdapat tahap-tahap dalam proses menyimak, di antaranya:

- a. Tahap mendengar, yaitu dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh sang pembicara dalam ujaran pembicaraannya.
- b. Tahap memahami, yaitu setelah mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara.
- c. Tahap menginterpretasi, yaitu menyimak yang baik, yang cermat, dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara.
- d. Tahap mengevaluasi, yaitu setelah memahami serta dapat menafsir atau menginterpretasi isi pembicaraan, sang penyimakpun mulai menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan sang pembicara.
- e. Tahap menanggapi, merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Sang penyimak menyambut, mencamkan, menyerap

serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh sang pembicara dalam ujaran atau pembicaraan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap menyimak dimulai dari tahap mendengar yaitu kita mendengar cerita yang disampaikan oleh guru, yang selanjutnya kita pahami isi ceritanya untuk kita teliti, setelah itu kita evaluasi setiap kata dari sisi cerita tersebut agar kita bisa menceritakan kembali cerita yang telah dibacakan.

2.2 Hakikat Media Pembelajaran

Pembahasan untuk media pembelajaran, berturut-turut diuraikan mengenai : (1) pengertian media pembelajaran; (2) fungsi media pembelajaran; (3) macam-macam media pembelajaran; (4) manfaat media pembelajaran. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Masitoh, 2011 : 4.4). Menurut Bahri (2006 : 121) media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan, guna mencapai tujuan pembelajaran. Alat tersebut dapat berupa buku, majalah, koran, dan alat apa saja yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Pengertian media menurut Komalasari (2013 : 112) media adalah alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. Media dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi kepada anak-anak. Menurut Dhieni, dkk (2011 : 10.3) media merupakan salah satu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Assosiation/ NEA*) (dalam Arief, dkk, 2002 : 6) menyebutkan bahwa media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Gerlach dan Elly (dalam Arysad, 2009 : 12) mengungkapkan tiga ciri media yang

merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya, di antaranya:

- a. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)
Transformasi suatu pengetahuan atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif.
- b. Ciri Distributif (*Distributive property*)
Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.
- c. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat untuk membantu guru menyampaikan pesan kepada siswa, baik yang berupa media cetak maupun media audiovisual, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar anak. Isi pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema atau topik pembelajaran dan tujuan yang dicapai adalah terjadinya proses pembelajaran belajar dalam diri anak. Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi, situasi, dan kebutuhan dari masing-masing siswa.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Daryanto (2013:2.8) mengatakan bahwa di dalam pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima. Munadi (dalam Sufanti, 2010:64-68) menyebutkan 5 fungsi media pembelajaran yaitu :

- a. Media pembelajaran sebagai sumber belajar;
- b. Fungsi sematik;
- c. Fungsi manipulatif;
- d. Fungsi psikologis yang meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi;
- e. Fungsi sosio-kultural.

Media sebagai sumber belajar berarti media dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi

tujuan pembelajaran. Fungsi sematik media, berarti media berfungsi untuk menambah pembendaharaan kata sehingga maknanya benar-benar dipahami. Fungsi manipulatif berarti media memiliki karakteristik umum yaitu mengatasi batas ruang, waktu, dan mengatasi keterbatasan inderawi. Fungsi psikologis dapat diartikan media mampu mengunggah perasaan, emosi, dan tingkat penerima atau penolakan anak terhadap sesuatu (fungsi efektif). Media ikut mengembangkan kemampuan kognitif siswa, yaitu anak memperoleh dan mengembangkan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi (fungsi kognitif). Media juga mampu meningkatkan dan mengembangkan daya imajinasi anak (fungsi imajinatif). Dan mampu menimbulkan dorongan untuk berbuat atau melakukan sesuatu (fungsi motivasi). Media berfungsi sebagai sosio-kultural, maksudnya media berperan mengatasi hambatan sosio-kultural antara peserta komunikasi di dalam pembelajaran. Melalui media pembelajaran, perbedaan persepsi dan sudut pandang antar anak terhadap sesuatu karena perbedaan dapat terminimalisir.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi dan memperjelas isi dari informasi tersebut. Penggunaan media sangat penting digunakan untuk anak usia Taman Kanak-Kanak karena dengan penggunaan media pembelajaran, proses belajar mengajar di sekolah menjadi lebih menyenangkan.

2.2.3 Macam-macam Media Pembelajaran

Anita (dalam Sufanti, 2010:68) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga, yaitu media visual yang terdiri dari media yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan, media audio, dan media audio visual. Gagne (dalam Daryanto, 2013:17) mengklasifikasikan media pembelajaran kedalam tujuh kelompok yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Djamarah dan Zain (2002:140-142) mengklasifikasikan media menjadi tiga yakni:

- a. Dilihat dari jenisnya dapat dibagi tiga, yaitu: media auditif atau media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, media visual yaitu

media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, dan media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar.

- b. Dilihat dari daya liputnya dapat dibagi menjadi tiga, yaitu: media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, media untuk pengajaran individual.
- c. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dapat dibagi menjadi dua, yaitu: media sederhana dan media kompleks.

Klasifikasi beberapa ahli diatas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang bersifat menyampaikan bahan pengalaman belajar kepada peserta didik yang tidak dapat mereka peroleh dengan pengalaman langsung di sekolah. Pemahaman tentang macam-macam media pembelajaran dan pendaayagunaannya, akan sangat membantu tugas pendidik dalam membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Kendati demikian, pemilihan media pembelajaran juga harus memperhatikan kebutuhan dari masing-masing individu.

Berdasarkan jenis media pembelajaran di atas, penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa media boneka tangan yang dapat dilihat dan dimainkan oleh anak. Kemampuan media ini diharapkan memberikan pengaruh terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B di Paud Al ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember.

2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Zaman, dkk (2008:4.10-4.11) mengatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat dalam hal mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak sehingga anak dapat memahami lebih jelas, menghadirkan objek-objek yang terlalu bahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, misalnya saat menjelaskan tentang kebun binatang, media pelajaran juga dapat menampilkan objek yang terlalu besar, dan dapat memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat, juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat. Afandi (2013:165) mengatakan:

Banyak manfaat yang diperoleh dengan media pembelajaran, yaitu:

- a. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan (verbalitas)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- c. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar

- d. Menimbulkan gairah dan motivasi belajar siswa
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa, lingkungan, dan kenyataan
- f. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan minatnya
- g. Memberi perangsang. Pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Menurut Purwanto (2003:107), ketersediaan dan penggunaan media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Namun, tidak semua media pembelajaran relevan dan tepat jika digunakan dalam suatu pembelajaran tertentu. Pemilihan dan penggunaan media harus disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran sehingga penggunaannya dapat memberikan pengaruh hasil belajar yang positif.

Berdasarkan beberapa uraian mengenai nilai dan manfaat dari media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam membantu kegiatan pelaksanaan belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak. Manfaat dari media pembelajaran selain sebagai media belajar juga sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran yang masih abstrak, media pembelajaran juga bermanfaat jika tema pembelajaran yang digunakan pada saat itu membutuhkan objek yang tidak memungkinkan untuk dihadirkan secara langsung. Media juga dapat digunakan untuk mengembangkan imajinasi anak.

2.3 Hakikat Media Boneka Tangan

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi (Masitoh, 2011:4.3), dalam proses komunikasi tersebut guru bertindak sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan kepada penerima pesan, agar pesan-pesan yang diberikan guru dapat diterima dengan baik, maka dalam proses pembelajaran atau penyampaian pesan tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran. Peran media dalam proses pembelajaran sangat penting mengingat perkembangan anak pada saat itu masih dalam masa konkret. Media dapat membantu memperjelas bahan atau materi yang disampaikan oleh guru

dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah boneka tangan. Media pembelajaran boneka tangan dapat digunakan pada anak-anak karena bersifat komunikatif dan dapat memvisualkan tokoh dan penokohan dalam cerita.

2.3.1 Pengertian Boneka Tangan

Menurut Musfiroh (2005:147) boneka merupakan alat peraga yang mendekati naturalis dalam bercerita, tokoh dalam cerita dapat diwujudkan melalui boneka berbicara yang dapat digerak-gerakkan. Tangan merupakan bagian tubuh dari ujung jari hingga bagian siku. Daryanto (2013:33) mengatakan bahwa boneka merupakan benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Boneka adalah wujud dari berbagai obyek yang disukai anak, boneka mewakili berbagai obyek yang ada dalam cerita.

Menurut Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (dalam Yunita, 2014:34) boneka merupakan alat tiruan anak untuk permainan. Boneka tangan adalah boneka yang cara memainkannya dengan menggunakan tangan yang terdiri atas kepala dan tangan. Guru dapat menyiapkan beberapa macam boneka yang bisa berasal dari bahan kain/kaus kaki dan tangan untuk boneka tangan. Ada berbagai karakter boneka tangan yang ada dipasaran, biasanya berbentuk hewan, manusia atau tokoh-tokoh kartun yang disukai anak.

Berdasarkan uraian beberapa pengertian boneka tangan di atas dapat disimpulkan bahwa boneka tangan merupakan benda tiruan yang hanya terdiri dari 2 tangan dan kepala saja yang dimainkan dengan menggunakan tangan. Boneka tangan dapat menyerupai bentuk manusia ataupun hewan, bisa juga berbentuk tokoh kartun yang biasanya dikenal dan disukai oleh anak.

2.3.2 Manfaat Boneka Tangan

Boneka tangan memiliki banyak manfaat dalam membantu proses kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak, Zaman, dkk (2008:7.21) mengatakan bahwa boneka tangan dapat memberi manfaat dalam mengembangkan aspek

bahasa anak serta dapat mengembangkan daya fantasi anak. Menurut Siswanti (dalam Marini, Pudjawana, dan Arsil, 2015:4) manfaat media boneka tangan yaitu:

- a. Tidak banyak memakan tempat ketika pelaksanaan berlangsung;
- b. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi orang yang memainkannya;
- c. Mengembangkan daya imajinasi anak, meningkatkan keaktifan anak dan suasana gembira;
- d. Mengembangkan aspek bahasa anak.

Berdasarkan dari uraian manfaat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan bermanfaat dalam membantu mengembangkan aspek bahasa anak, khususnya pada kemampuan menyimak anak. Selain itu boneka tangan juga dapat mengembangkan imajinasi anak dan keaktifan anak, dengan penggunaan boneka tangan dalam bercerita, anak-anak akan terlibat langsung dalam pembelajaran, anak akan melihat dan mempraktekkan kegiatan sehingga anak akan tertarik, senang dan tidak bosan.

2.4 Boneka Tangan Sebagai Media dalam Menyimak Cerita

Boneka adalah wujud dari berbagai objek yang disukai anak, boneka mewakili berbagai objek yang ada di dalam cerita (Bachir, 2005:138). Boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sebuah pertunjukan. Penggunaan media boneka sebagai media pembelajaran dapat dibuat dengan menyesuaikan perkembangan zaman, tujuan penggunaan, dan keadaan sosio-kultural dari masing-masing penggunaannya.

Daryanto (2013:33) mengklasifikasikan boneka menjadi lima jenis, diantaranya sebagai berikut:

- a. Boneka jari, dimainkan dengan jari tangan;
- b. Boneka tangan, satu tangan memainkan satu boneka;
- c. Boneka tongkat, seperti wayang-wayangan;
- d. Boneka tali (marionet), cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki;
- e. Boneka bayang-bayangan (*shadow puppet*), dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.

Berdasarkan uraian di atas mengenai berbagai macam jenis boneka, peneliti akan menggunakan boneka tangan sebagai media pembelajaran dalam menyimak cerita. Pemilihan media boneka tangan dalam kegiatan menyimak cerita ini karena dapat menarik perhatian anak, minat anak, dan stimulus yang baik dalam menyimak cerita. Media boneka tangan dapat mempermudah pemahaman isi cerita dan penokohan dalam cerita. Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan tahun 2010 (dalam Nugraha,dkk.,2015:36) kemampuan yang harus dimiliki anak yang berkaitan dengan menyimak cerita adalah menjawab pertanyaan dengan tepat ketika ditanya, merespon dengan cepat saat mendengar cerita atau buku yang dibacakan guru, melakukan sesuai yang diminta dengan beberapa perintah, dan menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya.

Media boneka tangan memiliki pengaruh yang baik terhadap kemampuan menyimak anak. Media boneka tangan juga dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak, hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya hasil penelitian yang menyebutkan bahwa media boneka tangan sangat berpengaruh terhadap kemampuan menyimak anak. Salah satunya yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Juliandri pada tahun 2015 yang menyebutkan bahwa setelah digunakan media boneka tangan dalam bercerita terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan menyimak anak, hal ini dapat dilihat dari hasil pada siklus II yang lebih besar dari pada siklus I.

Langkah-langkah pelaksanaan penerapan media boneka tangan dalam bercerita pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan alat peraga yaitu boneka tangan.
- b. Guru mengatur posisi duduk.
- c. Guru menunjukkan alat peraga yang telah disiapkan dan menyebutkan nama dalam tokoh cerita.
- d. Guru menyebutkan judul cerita.
- e. Guru dan anak membuat aturan dalam cerita.
- f. Anak mendengarkan guru bercerita.
- g. Selesai bercerita guru dan anak melakukan tanya jawab mengenai isi cerita.

- h. Anak disuruh menanggapi isi cerita yang telah disampaikan guru, dan mengungkapkan kesan yang diperoleh anak.
- i. Anak menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan guru dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan tepat.
- j. Anak diberi kesempatan memberi kesimpulan isi cerita, dan guru melengkapi kesimpulan isi cerita.

2.5 Penelitian yang Relevan

Terdapat penelitian yang relevan tentang pengaruh penerapan media boneka tangan dalam bercerita terhadap kemampuan menyimak anak. Penelitian tersebut akan dijabarkan di bawah ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyowati, N. (2017) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok A1 Melalui Metode Bercerita Berbantu Boneka Tangan di TK ABA 01 Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bercerita berbantu boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok A1 di TK ABA 01 Kecamatan Balung Kabupaten Jember, hal ini dapat dilihat dari nilai ketuntasan hasil belajar anak pada siklus 1 yaitu 47% atau 7 anak tuntas dalam belajar. Siklus II dilaksanakan dengan memberikan *reward*, guru memberikan bantuan dalam pengucapan kosakata, dan perbaikan guru dalam mengajar. Nilai ketuntasan hasil belajar anak pada siklus II meningkat 73% atau 11 anak tuntas dalam belajar, artinya ada peningkatan dari nilai hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu dari 47% meningkat menjadi 73%.

Perbedaan penelitian Sulistyowati dengan skripsi ini adalah dari segi metode penelitiannya, jika Sulistyowati adalah kemampuan berbicaranya sedangkan penulis memilih keterampilan menyimak pada anak kelompok B di TK Al Ikhlas Jubung dengan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen.

Penelitian yang dilakukan oleh Novianingrum, Y. M. D (2016) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Melalui Penggunaan Media Video

pada Anak Kelompok A4 TK Darus Sholah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita pada anak kelompok A4 TK Darus Sholah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelas pada pra siklus 47,22, pada siklus I 63,02, dan pada siklus II meningkat menjadi 83,33.

Perbedaan penelitian Novianingrum dengan skripsi ini adalah dari segi , penggunaan medianya. Jika Novianingrum menggunakan media video sedangkan skripsi ini menggunakan boneka tangan.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, memberikan inspirasi untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media boneka tangan dalam menyimak cerita. Penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Di Paud Al Ikhlas Jubung, Sukorambi Jember" bertujuan untuk meneliti bagaimana pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak.

2.6 Kerangka Berpikir

Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Peranan media dalam pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Media digunakan oleh guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran. Melalui penggunaan media diharapkan anak mampu menangkap tujuan pembelajaran lebih cepat.

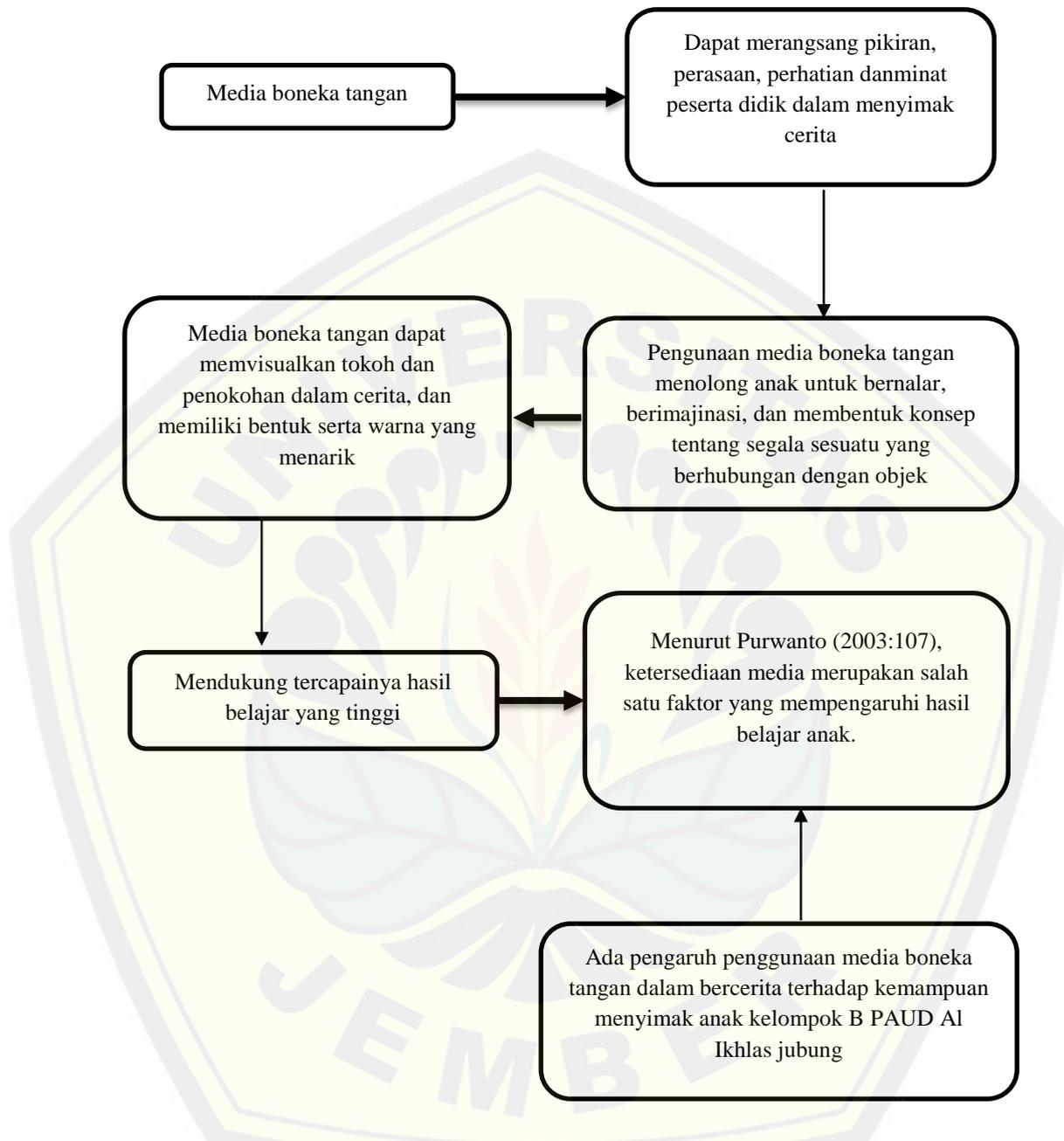
Kegiatan menyimak cerita membutuhkan media yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Media boneka tangan dapat merangsang pikiran dan perasaan anak, karena media boneka tangan dapat memvisualkan tokoh dan penokohan dalam cerita melalui gerakannya. Media boneka tangan dapat merangsang perhatian dan minat anak karena memiliki bentuk dan warna yang menarik, sehingga anak merasa antusias untuk menyimak cerita dan memainkan boneka tangannya untuk bercerita. Penggunaan media

tangan menolong anak untuk bernalar, berimajinasi, dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek. Melalui penggunaan media boneka tangan diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menyimak dan dapat memudahkan pemahaman anak kelompok B di PAUD Al Ikhlas jubung terhadap isi cerita yang disimaknya. Kerangka berpikir yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat di halaman 21.

2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori teori penelitian ini, dapat dirumuskan hipotesis bahwa:

- a. H_1 : ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap hasil beajar menyimak anak pada kelompok B di Paud Al Ikhlas jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember.
- b. H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap hasil beajar menyimak anak pada kelompok B di Paud Al Ikhlas jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember.



Gambar 2.1 Kerangka berpikir pengaruh penggunaan media boneka tangan dalam bercerita terhadap kemampuan menyimak anak.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian. Pedoman penelitian yang dimaksud mencakup: (1) Tempat dan Waktu Penelitian; (2) Populasi dan Sampel Penelitian; (3) Definisi Operasional; (4) Jenis dan Desain Penelitian; (5) Prosedur Penelitian; (6) Metode Pengumpulan Data; (7) Pengembangan Kualitas Instrumen; (8) Teknik Analisis Data. Berikut ini uraian masing-masing penjelasannya.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Al Ikhlas Jubung, sekolah yang didirikan pada tahun 2004 ini terletak di Jalan Merpati, Desa Jubung Lor Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember. Masyarakat yang tinggal disekitar sekolah mayoritas berprofesi sebagai karyawan swasta dan petani. Waktu pelaksanaannya pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini yaitu seluruh anak di PAUD Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2018/2019. Sampel adalah contoh yang diambil dari populasi untuk kita teliti. Pengambilan sampel pada penelitian ini tidak dilakukan secara acak atau random, teknik pengampilan sampelnya menggunakan teknik *sampling populatif* yaitu teknik yang digunakan apabila sampel penelitian diambil dari seluruh populasi Sampel penelitian ini yaitu anak kelompok B di PAUD Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 21 anak, yaitu kelompok B1 yang berjumlah 11 anak sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B2 yang berjumlah 10 anak sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapat perlakuan menyimak dengan menggunakan media boneka tangan dalam bercerita, kelompok kontrol adalah

kelompok yang tidak mendapat perlakuan menyimak dengan menggunakan media boneka tangan.

3.3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam penafsiran kata yang terkait dengan judul ini, maka perlu adanya penjelasan tentang definisi operasional sebagai berikut.

3.3.1 Media Boneka Tangan Dalam Bercerita

Media boneka tangan merupakan media yang terbuat dari kain flanel yang dimainkan menggunakan tangan untuk menyampaikan cerita pada anak kelompok B di PAUD Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

3.3.2 Kemampuan Menyimak

Kemampuan menyimak diartikan sebagai kemampuan anak kelompok B di PAUD Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam menjawab pertanyaan tentang isi cerita, dan menceritakan kembali cerita yang disampaikan secara bergiliran.

3.4 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimental berusaha mengkaji sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Penelitian eksperimen dilakukan dengan cara membandingkan satu variabel eksperimental yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol yang tidak menerima perlakuan. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif karena sebagian besar data yang dianalisis merupakan data interval.

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimental semu (*quasi experimental*). Bentuk desain penelitian eksperimental semu merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan dalam pendidikan. Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dalam pembelajaran menyimak cerita menggunakan media boneka tangan, sedangkan kelompok kontrol dalam pembelajaran menyimak cerita menggunakan media buku cerita dan tidak menggunakan media boneka tangan.

Desain penelitian ini menggunakan bentuk Non-Equivalent Control Group yang merupakan salah satu bentuk dari model desain *quasi experimental*. *Non-Equivalent Control Group* merupakan desain penelitian yang tidak memilih kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara acak atau random. Bentuk rancangan desain penelitian ini dapat digambarkan seperti gambar pada 3.1 sebagai berikut:

	Pratest	Treatment	Posttest
Kelompok Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelompok Kontrol	O ₁		O ₂

Gambar 3.1 Desain Penelitian *Non Equivalent Control Group*

Keterangan:

- X: *Treatment* dengan menggunakan media boneka tangan yang diberikan pada kelompok eksperimental
- O₁: Observasi/Test awal (*Pre-test*) yang diberikan pada kelompok eksperimental dan kelompok kontrol sebelum dilakukan perlakuan
- O₂: Observasi/Test akhir (*Post-test*) yang diberikan sesudah perlakuan. (Sumber: Masyhud, 2014:163)

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media boneka tangan dalam bercerita, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok yang diberikan perlakuan dengan menggunakan buku cerita bergambar dalam bercerita dan tidak diberikan perlakuan dengan media boneka tangan. Pelaksanaan penelitian pada kedua kelompok tersebut yaitu masing-masing 4 kali pertemuan dalam satu minggu dan dilaksanakan selama dua minggu. *Pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan pada pertemuan pertama dalam minggu pertama, pada pertemuan kedua sampai pertemuan ketujuh dilakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada pertemuan kedelapan atau pertemuan terakhir dilakukan *Post-test* pada kedua kelompok tersebut. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian secara tepat mengenai kemampuan menyimak anak dalam bercerita di Paud Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember;
- b. Melakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka untuk membandingkan dan menghubungkan permasalahan yang ditemukan dengan teori-teori yang sudah ada;
- c. Merumuskan hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian pada penelitian ini yaitu adakah pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak Kelompok B di Paud Al Ikhlas Jubung, Sukorambi Jember;
- d. Melakukan uji validitas dan realibilitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini valid atau tidak valid;
- e. Memilih dan menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol;
- f. Melakukan *pre-test* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan instrumen yang sama;

- g. Menyiapkan materi dan memberikan aktivitas perlakuan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol;
- h. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan media boneka tangan dalam bercerita dan kelas kontrol tanpa menggunakan media boneka tangan. Perlakuan diberikan selama 2 minggu setiap minggu terdapat 3 kali pertemuan;
- i. Melakukan uji normalitas dan homogenitas;
- j. Melakukan *post-test* setelah dilakukan perlakuan pada semua kelas dengan menggunakan instrumen yang sama yang digunakan dalam *pre-test*;
- k. Melakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis data yang sesuai. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data t-test untuk subjek terpisah;
- l. Melakukan uji hipotesis penelitian;
- m. Menarik kesimpulan;
- n. Menyusun laporan penelitian.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagaimana pada halaman 28.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan tahap yang paling menentukan dalam proses penelitian. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini di antaranya yaitu: 1) Observasi; 2) Dokumentasi

3.6.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk memproleh data mengenai anak kelompok B di Paud Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember sebelum dan setelah mendapat perlakuan. Metode ini dilakukan dengan cara mengamati kemampuan menyimak anak, apakah anak sudah mampu mencapai indikator yang telah ditentukan atau belum mampu mencapainya. Indikator yang akan dinilai

yaitu anak mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, dan anak dapat menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan.

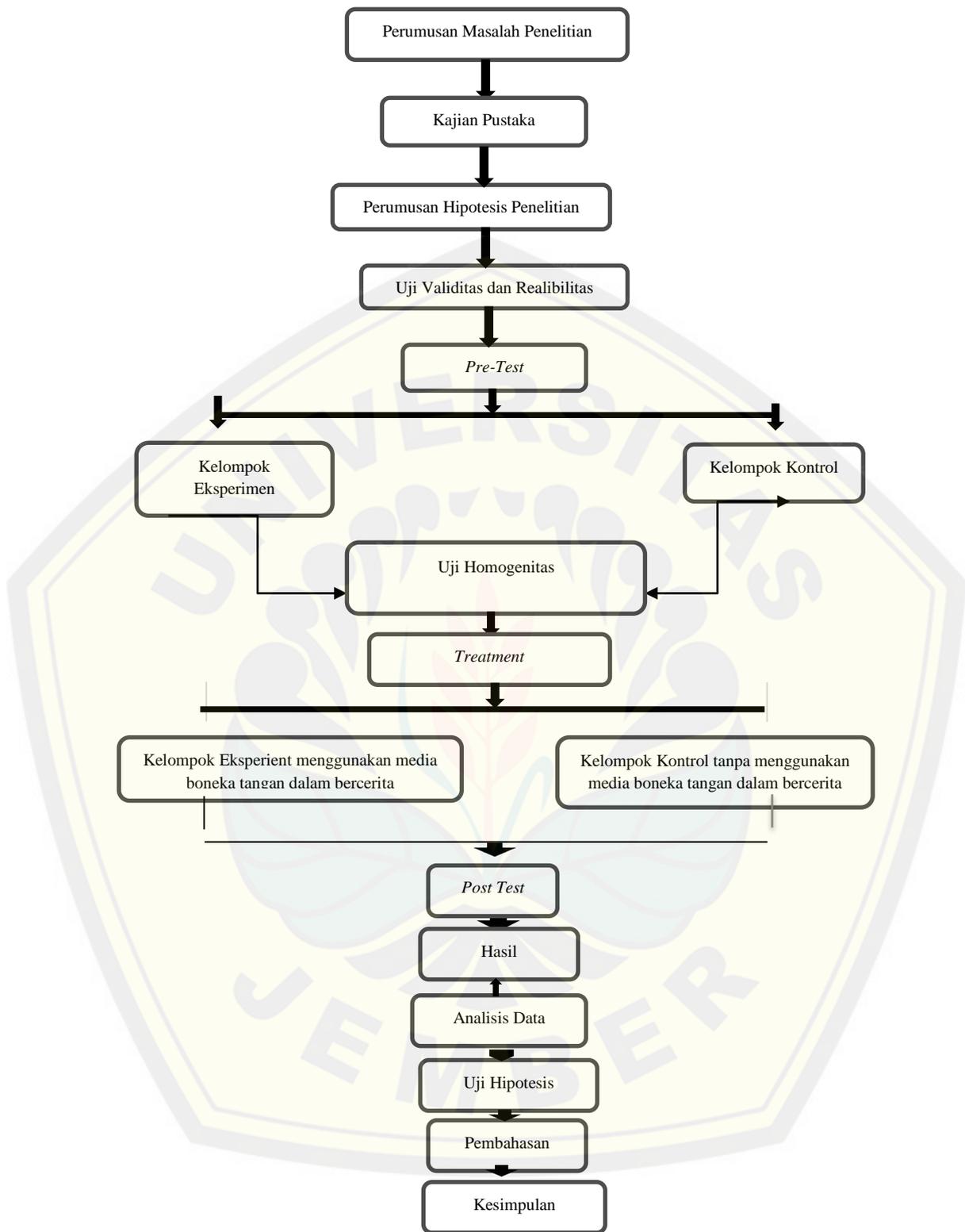
3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data sekolah yang akan diteliti. Data yang akan diraih dari metode dokumentasi dalam penelitian ini adalah:

- a. Profil lembaga Paud Al Ikhlas;
- b. Data peserta didik kelompok B Paud Al Ikhlas;
- c. Daftar tenaga pendidik Paud Al Ikhlas;
- d. Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* anak;
- e. Foto pelaksanaan penelitian.

3.7 Pengembangan Kualitas Instrumen

Pengembangan kualitas instrumen data ini mencakup dua hal, yaitu berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen. Berikut ini akan diuraikan kajian tentang validitas dan reliabilitas instrumen.



Gambar 3.2 Diagram alur penelitian

3.7.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2006:168) validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang dihasilkan, sedangkan kualitas data yang dihasilkan akan menentukan hasil penelitian yang dilakukan. Jika kualitas instrumen penelitian yang digunakan bagus atau valid, maka kualitas data yang dikumpulkan juga akan bagus atau valid dan kualitas hasil penelitian yang kita kumpulkan juga akan bagus atau valid pula (Masyhud, 2016:292).

Hasil data yang diperoleh akan diuji menggunakan teknik korelasi tata jenjang dengan rumus sebagai berikut:

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

R = Koefisien korelasi

D = Selisih perbedaan antara kedudukan skor variable X dan Y

N = banyaknya kasus yang diselidiki (Sumber: Masyhud, 2016:372)

Hasil dari perhitungan rho_{xy} tersebut digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian yang dibandingkan dengan menggunakan r tabel yang diketemukan dengan taraf signifikansi 5% atau 1%. Apabila r hitung lebih besar daripada r tabel maka hasilnya akan valid, sebaliknya apabila r hitung lebih kecil daripada r tabel maka hasilnya tidak akan valid. Berikut merupakan tabel hasil uji validitas dalam penelitian ini dengan $N = 16$.

Uji validitas instrumen ini di lakukan di TK Dharma Indra Rambipuji Jember yang anak didiknya berjumlah 16 dalam satu kelas. Pembelajarannya

menggunakan boneka tangan untuk mengetahui kevalidan dari instrument. Ada 7 instrumen yang akan diuji dalam penelitian ini. Adapun hasil yang diperoleh dari uji validitas instrumen adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Tabel Ringkasan Uji Validitas Instrumen

Indikator	Nomor Item	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r-tabel	Kesimpulan
Menjawab pertanyaan dengan tepat	1	0,766	0,645	0,506	Valid
	2	0,777	0,930	0,506	Valid
	3	0,634	0,743	0,506	Valid
	4	0,378	0,794	0,506	Valid
Menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan	5	0,766	0,904	0,506	Valid
	6	0,919	0,594	0,506	Valid
	7	0,823	0,416	0,506	Valid

Berdasarkan Tabel 3.1 dapat disimpulkan bahwa ke tujuh instrumen yang telah ditentukan dinyatakan valid, dan tidak ada instrument yang tidak valid, dengan demikian, instrument yang digunakan untuk mengukur kemampuan menyimak anak sebanyak tujuh instrumen.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Arikuto (2006: 178) reliabilitas adalah suatu instrumen yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya atau reliable akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyatannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama.

Menurut Masyhud (2016:301) jika uji validitas instrumen penelitian menunjuk pada tepat tidaknya butir-butir instrumen yang digunakan untuk mengukur variable yang akan diukur, maka uji reliabilitasnya lebih mengarah pada aspek konsistensi instrumen secara keseluruhan. Instrumen dinyatakan reliable jika instrumen tersebut memiliki konsistensi, baik secara internal maupun eksternal.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi tata jenjang sebagai berikut:

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

R= Koefisien korelasi

D= selisih perbedaan antara kedudukan skor variable X dan Y

N= Banyaknya kasus yang diselidiki (Sumber: Masyhud, 2016:372)

Berikut ini adalah perhitungan uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Spearman*:

$$\begin{aligned} rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\ &= 1 - \frac{6(79,5)}{10(100 - 1)} \\ &= 1 - \frac{477}{990} \\ &= 1 - 0,4818 \\ &= 0,5182 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikoreksi menggunakan teknik belah dua (*split-half*) rumus Spearman Brown sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy} \text{ split half}}{1 + r_{xy} \text{ split half}}$$

Keterangan:

R_{11} = koefisien reliabilitas

xy -*split-half* = hasil korelasi belah dua (Sumber: Masyhud, 2016:304)

Berikut ini hasil perhitungan menggunakan rumus *Spearman-Brown* :

$$\begin{aligned} R_{11} &= \frac{2 \times r_{xy} \text{ split half}}{1 + r_{xy} \text{ split half}} \\ &= \frac{2 \times 0,5182}{1 + 0,5182} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{1,0364}{1,5182} \\
 &= 0,687
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

3.8 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *t-test independent*, analisis ini digunakan untuk membandingkan pengaruh antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan akan tetapi sampel yang diberikan tidak berpasangan atau korelasi. Teknik ini digunakan sesuai dengan design penelitian yaitu *Quasy non-equivalent* karena design ini dalam memberikan perlakuan tidak dapat dikontrol.

Berikut ini uji instrumen yang digunakan untuk menentukan homogenitas kelas responden.

a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan karena menghitung dua kelompok yang berbeda responden serta jumlah responden. Berikut ini rumus yang dilakukan untuk menentukan jumlah responden yang digunakan homogen atau tidak.

$$t_h = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

t_0 = t Observasi

M_1 = rata-rata kelompok 1

M_2 = rata-rata kelompok 2

MKd = Mean kuadrat dalam = JKd = dbd

JKk = jumlah kuadrat kelompok

JKd = jumlah kuadrat dalam

Dbk = derajat kebebasan kelompok

Dbd = derajat kebebasan dalam (Sumber: Arikunto, 2006:293).

Tabel 3.2 Analisis hasil t observasi

Jika $t_o \geq 5\%$	Jika $t_o < 5\%$
Ada perbedaan yang signifikan	Tidak ada perbedaan yang signifikan
Hipotesis nihil h_o ditolak	Hipotesis nihil h_o diterima

Keterangan:

Apabila homogen $t_o <$ tabel maka dapat dilakukan penelitian jika sudah homogen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random karena sudah ditetapkan sesuai penempatan kelas.

3.9 Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini menggunakan hi

$$t_{test} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

M_x = Nilai rata-rata pada kelas eksperimen

M_y = Nilai rata-rata pada kelas kontrol

$\sum x^2$ = Standar Deviasi kuadrat pada kelas eksperimen

$\sum y^2$ = Standard Deviasi kuadrat pada kelas kontrol

N_x = Banyaknya sampel pada kelas eksperimen

N_y = Banyaknya sampel pada kelas kontrol (Sumber: Arikunto, 2006: 306).

Hasil pengujian hipotesis.

- Hipotesis nihil H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih besar daripada t-tabel dengan taraf signifikansi 5%.
- Hipotesis nihil H_0 diterima dan hipotesis alternatif H_1 ditolak, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih kecil daripada t-tabel dengan taraf signifikansi 5%.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak, artinya berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menyimak anak yang menggunakan media boneka tangan dengan kemampuan anak yang tidak menggunakan media boneka tangan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh maka saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

- a. Hendaknya guru menggunakan media boneka tangan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak;
- b. Hendaknya melakukan variasi kegiatan dalam pembelajaran menyimak.

5.2.2 Bagi Lembaga Sekolah

- a. Hendaknya mengoptimalkan kemampuan menyimak anak melalui permainan yang lebih menyenangkan;
- b. Hendaknya media boneka tangan dapat digunakan sebagai acuan untuk memecahkan masalah pembelajaran dan menjadi pertimbangan pelaksanaan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Akhadiah, S. 1993. *Pembina Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arief, S., Sadiman. 2002. *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azies & Alwasih. 2000. *Pengajaran Bahasa Komunikatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Affandi, M., Chamalah, E., Wardani. O. P. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Arysad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bachri, Syaiful. 2006. *Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bachir. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman KanakKanak dan Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dikdasmen.
- Dhieni, N., L. Fridana, A. Muis, G. Yarmi, Kusniaty. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dhieni, N., L. Fridana, A. Muis, G. Yarmi, Kusniaty. 2011. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djamarah, S. B., dan A. Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haryadi, Zamzani. 1996. *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hastuti. 2015. *Pengajaran dan Ujian Keterampilan Menyimak dan. Keterampilan Berbicara*. Bandung : Pionir Jaya

- Istiqomah, T. N. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta.
- Komalasari, Kokom. 2013. Pembelaaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Lathif, M. A.. 2013. Pengantar Statistik Pendidikan. Jember. Bahan Ajar.
- Marini, Pudjawan, dan Arsil. 2015. Penerapan Metode Bercerita Berbantu Bonka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Anak Kelompok B3.
<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/.../4362.pdf>. (Diakses pada 23 Januari 2019).
- Masitoh, H. Djoehaeri, dan O. Setiasih. 2011. *Strategi Pembelaaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masyhud, M. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Maulani, W., R. Hafidah, A. R. Pudyaningtiyas. 2015. Peningkatan Kemampuan Mengingat Cerita Melalui Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK Masyitoh IV Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/articel/viewFile/8590/6351>
(Diakses pada 10 Desember 2018).
- Musfiroh. 2005. Bercerita untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Novianingrum, Y. M. D. 2016. Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita melalui Penggunaan Media Video pada Anak Kelompok A4 TK Darus Sholah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Jember. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Terbuka.
- Nugraha, A., Nurmiati, S. Wahyuningsih, Wudjiyanti. 2015. *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan PAUD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Purwanto, N. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Pusat Bahasa. 2008. KBBI Daring, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas RI, <http://pusatbahasa.diknas.go.id>. Diunduh tanggal 20 januari 2019.
- Saddhono, Kundharu, dan S. Y. Slamet. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Posdakarya.
- Sufanti, M. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendar, M. E., dan S. Pien. 1992. *Pengajaran dan Ujian Keterampilan Membaca dan Keterampilan Menulis*. Bandung: CV. Pionir Jaya.
- Sulistyowati, N. 2017. Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok A1 Melalui Metode Bercerita Berbantu Boneka Tangan di TK ABA 01 Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Jember. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember.
- Sutari,dkk. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud.
- Syaodih, E dan M. Agustin 2008. *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, D. 1990. *Pendidikan Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, H. G. 2016. *Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Upheksa, E. 2013. Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Bercerita pada Anak Kelompok B2 TK Islam Darul Muttaqin Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo. *Skripsi*. <http://eprints.uny.ac.id/14680/1/SKRIPSI.pdf> (Diakses pada 12 Desember 2018).
- vivi. 2016. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung Angkasa.
- Yunita, I. 2014. Meningkatkan keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok A1 Di TK Kartika III-38 Kentungan, Depok, Sleman. <http://eprints.uny.ac.id/13157/1/SKRIPSI%20Ika%20Yunita%20%NIM%2011111247028.pdf> (Diakses pada 12 Desember 2018).

Zaman, B., A. H. Hernawan, C. Eliyawati. 2008. Media dan Sumber Belajar TK.
Jakarta: Universitas Terbuka.



LAMPIRAN

LAMPIRAN A. MATRIKS PENELITIAN

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Di Paud Al Ikhlas Jubung, Sukorambi Jember	Adakah pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak Kelompok B di Paud Al Ikhlas Jubung, Sukorambi Jember	<ol style="list-style-type: none"> Variabel bebas: Media boneka tangan Variabel terikat : Kemampuan menyimak anak 	<ol style="list-style-type: none"> Boneka tangan: <ol style="list-style-type: none"> Menarik Terbuat dari kain perca dan kain flanel Dimainkan dengan tangan Karakter boneka manusia Kemampuan menyimak: <ol style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan dengan tepat Menceritakan kembali cerita yang telah di sampaikan 	<ol style="list-style-type: none"> Sampel penelitian: Anak kelompok B Paud Al Ikhlas Jubung, Sukorambi Jember. Informan: <ol style="list-style-type: none"> Guru kelompok B Paud Al Ikhlas Jubung, Sukorambi Jember Anak kelompok B Paud Al Ikhlas Jubung, Sukorambi Jember Bahan rujukan dari jurnal, skripsi, buku, artikel,dokumen,dll. Dokumen. 	<ol style="list-style-type: none"> Setting penelitian : <ol style="list-style-type: none"> Subjek : Anak kelompok B Paud Al Ikhlas Jubung, Sukorambi Jember Tempat : Paud Al Ikhlas Jubung, Sukorambi Jember Desain penelitian eksperimental pola non equivalent control group Metode pengumpulan data : <ol style="list-style-type: none"> Observasi Dokumentasi Analisis data : Uji t test dengan rumus tata jenjang (spearman): $rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$ 	Ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B di TK Al Ikhlas Jubung Sukorambi Jember

Lampiran B. Kisi-kisi Instrumen

I. Kisi-kisi Lembar Observasi

Aspek yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Kemampuan Menyimak	I. Menjawab Pertanyaan dengan Tepat		
	1. Tepat	1,2,3,4	Responden
	II. Menceritakan Kembali Cerita yang telah disampaikan		
	2. Tanggap terhadap apa yang didengar	5,8	Responden
	3. Cermat	7,6	Responden

II. Pedoman Dokumentasi

No.	Data Yang Hendak Diraih	Sumber Data
1.	Profil lembaga Paud Al Ikhlas	Dokumentasi
2.	Data peserta didik	Dokumentasi
3.	Data tenaga pendidik	Dokumentasi
4.	Nilai pre-Test dan post-Test	Dokumentasi
5.	Foto pelaksanaan penelitian	Dokumentasi

Lampiran C. Instrumen Penilaian Media

Lembar Validasi Media Boneka Tangan

No.	Elemen yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
I.	Media Boneka Tangan		
1.	Media dapat menarik perhatian anak		
2.	Bahan-bahan yang digunakan mudah di dapat		
3.	Media mudah dibawa oleh anak		
4.	Mudah digunakan dan tidak memerlukan peralatan lain		
5.	Tidak memerlukan tempat yang luas untuk penyimpanan		
6.	Mudah dibersihkan ketika kotor		
7.	Dapat merangsang lebih dari satu aspek perkembangan anak		
8.	Aman digunakan oleh anak		
9.	Bahan yang digunakan tergolong murah		
10.	Dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama		

Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media boneka tangan dengan memberi tanda cheklis (√) pada kolom “ya” jika pernyataan sesuai dan “tidak” jika pernyataan tidak sesuai

Hasil Validasi Oleh Validator 1

Hasil Validasi Oleh Validator 1

Lembar Validasi Media Boneka Tangan

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Di PAUD Al Ikhlas Jubung Kabupaten Jember.

Nama Validator : Laily Nur Aisiyah, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen PGPAUD Universitas Jember

Petunjuk :

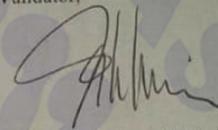
1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media boneka tangan dengan memberi tanda cheklis (✓) pada kolom "ya" jika pernyataan sesuai dan "tidak" jika pernyataan tidak sesuai

No.	Elemen yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Media Boneka Tangan		
1.	Media dapat menarik perhatian anak	✓	
2.	Bahan-bahan yang digunakan mudah di dapat	✓	
3.	Media mudah dibawa oleh anak	✓	
4.	Mudah digunakan dan tidak memerlukan peralatan lain	✓	
5.	Tidak memerlukan tempat yang luas untuk penyimpanan	✓	
6.	Mudah dibersihkan ketika kotor	✓	

7.	Dapat merangsang lebih dari satu aspek perkembangan anak	✓	
8.	Aman digunakan oleh anak	✓	
9.	Bahan yang digunakan tergolong murah	✓	
10.	Dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama	✓	

Jember, 11 Juni 2019

Validator,



Laily Nur Aisyah, S.Pd.,M.Pd

Hasil Validasi Oleh Validator II

Hasil Validasi Oleh Validator II

Lembar Validasi Media Boneka Tangan

Judul Penelitian :Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Di PAUD Al Ikhlas Jubung Kabupaten Jember.

Nama Validator :Fitriyani S.Pd.

Pekerjaan :Guru TK Dharma Indria Rambipuji

Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media boneka tangan dengan memberi tanda cheklis (✓) pada kolom “ya” jika pernyataan sesuai dan “tidak” jika pernyataan tidak sesuai

No.	Elemen yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
I.	Media Boneka Tangan		
1.	Media dapat menarik perhatian anak	✓	
2.	Bahan-bahan yang digunakan mudah di dapat	✓	
3.	Media mudah dibawa oleh anak	✓	
4.	Mudah digunakan dan tidak memerlukan peralatan lain	✓	
5.	Tidak memerlukan tempat yang luas untuk penyimpanan	✓	
6.	Mudah dibersihkan ketika kotor		

7.	Dapat merangsang lebih dari satu aspek perkembangan anak	✓	
8.	Aman digunakan oleh anak	✓	
9.	Bahan yang digunakan tergolong murah	✓	
10.	Dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama	✓	

Jember, 11 Juni 2019

Validator,



Fitriyani S.Pd.

Lampiran D. Pedoman Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran

D.1 Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran Kelompok B

D.1a Lembar Observasi Kegiatan Guru B1 Perlakuan Ke-I

Nama sekolah : Paud Al Ikhlas Jubung

Nama guru : Lia Lutviana

Kelas//semester : B/Gasal

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra-pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan awal			
2.	Mempersiapkan anak di kelas	√	
3.	Mengkondisikan anak	√	
4.	Menuntun anak salam dan doa	√	
5.	Bernyanyi sambil mengabsen anak	√	
6.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
7.	Memberi gambaran singkat awal pembelajaran	√	
Kegiatan Inti			
8.	Menyampaikan pembelajaran seperti biasa	√	
9.	Tanya jawab tentang pembelajaran yang disampaikan	√	
10.	Memberi lembar kerja anak	√	
11.	Menjelaskan cara mengerjakan LKA	√	
Kegiatan akhir			
12.	Review kegiatan dari awal sampai akhir	√	
13.	Menyampaikan tema hari besok		√
14.	Berdoa dan salam	√	

*Berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria (Ya) jika aspek yang diamati muncul dan kriteria (tidak) jika aspek yang diamati tidak muncul.

Jember, 20 juli 2019
Observer

Pitriyawati

D1b. Lembar Observasi Keterlaksanaan Kegiatan Guru B2 Perlakuan Ke-1

nama sekolah : Paud Al Ikhlas Jubung

nama guru : Lia Lutviana

kelas/semester : B2/Gasal

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No.	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra-pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan awal			
2.	Mempersiapkan anak di kelas	√	
3.	Mengkondisikan anak	√	
4.	Menuntun anak salam dan do'a	√	
5.	Bernyanyi sambil mengabsen anak	√	
6.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
7.	Memberi gambaran singkat awal pembelajaran	√	
Kegiatan Inti			
8.	Menyampaikan pembelajaran seperti biasa	√	
9.	Tanya-jawab tentang pembelajaran yang disampaikan	√	
10.	Memberi lembar kerja anak	√	
11.	Menjelaskan cara mengerjakan LKA	√	
Kegiatan akhir			
12.	Review kegiatan dari awal sampai akhir	√	
13.	Menyampaikan tema hari besok		√
14.	Berdoa dan salam	√	

*berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria (Ya) jika aspek yang diamati muncul dan kriteria (tidak) jika aspek yang diamati tidak muncul.

Jember, 15 juli 2019
Observer

Pitriyawati

Lampiran E. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian Kemampuan Menyimak

No	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
I	Menjawab pertanyaan mengenai isi cerita dengan Tepat				
1	Anak dapat menjawab pertanyaan terkait cerita yang disampaikan guru (apa)				
2	Anak dapat menjawab pertanyaan terkait cerita yang disampaikan guru (siapa)				
3	Anak dapat menjawab pertanyaan terkait cerita yang disampaikan guru (mengapa)				
4	Anak dapat menjawab pertanyaan terkait cerita yang disampaikan guru setting cerita/tempat/dimana)				
II	Menceritakan kembali cerita yang telah di Sampaikan				
1	Anak dapat mengungkapkan pendapat terkait isi dalam cerita				
2	Anak dapat menceritakan kembali cerita dengan tepat				
3	Anak dapat memberi tanggapan pada temannya yang sedang bercerita				

Keterangan:

Lambang	Skor	Keterangan
★★★★	4	Berkembang baik
★★★	3	Berkembang sesuai harapan
★★	2	Mulai berkembang
★	1	Belum berkembang

Rumus yang digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu:

$$\text{Total skor} = \frac{\text{skor tercapai}}{\text{skor maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

Lampiran F. Rubrik Instrumen Penelitian

Rubrik Instrumen Penelitian

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan	Skor
I.	Menjawab pertanyaan mengenai isi cerita dengan tepat		
1.	Anak dapat menjawab pertanyaan terkait cerita yang disampaikan guru (apa)	Anak belum mampu menjawab pertanyaan	1
		Anak mampu menjawab pertanyaan, tetapi jawaban salah	2
		Anak mampu menjawab 1 pertanyaan	3
		Anak mampu menjawab pertanyaan ≥ 2	4
2.	Anak dapat menjawab pertanyaan terkait cerita yang disampaikan guru (siapa)	Anak belum mampu menjawab pertanyaan	1
		Anak mampu menjawab pertanyaan, tetapi jawaban salah	2
		Anak mampu menjawab 1 pertanyaan	3
		Anak mampu menjawab pertanyaan ≥ 2	4
3.	Anak dapat menjawab pertanyaan terkait cerita yang disampaikan guru (mengapa)	Anak belum mampu menjawab pertanyaan	1
		Anak mampu menjawab pertanyaan, tetapi jawaban salah	2
		Anak mampu menjawab 1 pertanyaan	3
		Anak mampu menjawab pertanyaan ≥ 2	4
4.	Anak dapat menjawab pertanyaan terkait cerita yang disampaikan guru (setting cerita/tempat/dimana)	Anak belum mampu menjawab pertanyaan	1
		Anak mampu menjawab pertanyaan, tetapi jawaban salah	2
		Anak mampu menjawab 1 pertanyaan	3
		Anak mampu menjawab pertanyaan ≥ 2	4
		Anak mampu mengungkapkan pendapatnya dengan 2 kata tanpa bantuan guru	3

Rubrik Instrumen Penelitian

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan	Skor
II.	Menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan		
1.	Anak dapat mengungkapkan pendapat terkait isi cerita	Anak belum mampu mengungkapkan pendapatnya	1
		Anak mampu mengungkapkan pendapatnya dengan bantuan guru	2
		Anak mampu mengungkapkan pendapatnya dengan 2 kata tanpa bantuan guru	3
		Anak mampu mengungkapkan pendapatnya menggunakan ≥ 2 kata	4
2.	Anak dapat menceritakan kembali cerita secara tepat	Anak belum mampu menceritakan kembali isi cerita	1
		Anak mampu menceritakan kembali isi cerita dengan bantuan guru	2
		Anak mampu menceritakan kembali isi cerita secara sederhana dengan bantuan guru	3
		Anak mampu menceritakan kembali cerita secara lengkap	4
3.	Anak dapat memberi tanggapan pada temannya yang bercerita	Anak belum mampu memberi tanggapan	1
		Anak mampu memberi tanggapan dengan bantuan guru	2
		Anak mampu memberi tanggapan 2 kata tanpa bantuan guru	3
		Anak mampu memberi tanggapan dengan menggunakan ≥ 2 kata	4

Lampiran G. Dokumentasi**G1. Profil Lembaga****PROFIL LEMBAGA**

1. Nama Lembaga : Paud Al Ikhlas Jubung
2. Alamat Lembaga : Jalan Merpati Jubung Lor
Kelurahan : Sukorambi
Kecamatan : Sukorambi
Kabupaten : Jember
3. Identitas Pengelola :
Nama : Siti Zubaedah
Jabatan : Kepala Paud Al Ikhlas Jubung
Alamat : Jl. Merak Jubung Lor
No. Telepon : 081615231821
4. NPSN : 20559463
5. Jumlah Anak : 50
6. Nama Bank : Bank Jatim
7. No. Rekening Bank : 0032798069
8. Nama NPWP Lembaga : Paud Al Ikhlas Jubung
9. No. NPWP : 03. 197. 667.3-626. 009
10. No. Ijin Operasional : 503/A.1/TKP/0038/35.09.325/2014
11. Ijin Pendirian : 421.1/4393/436.316/20014

G2. Data Guru Paud Al Ikhlas Jubung

No.	Nama	P/L	Jabatan
1.	Siti Zubaedah	P	Kepala sekolah
2.	Siti Rokaya	P	Guru
3.	Isnaeni	P	Guru
4.	Iin	P	Guru
5.	Maskuro	P	Guru
6.	Irawati	P	Guru

G3. Data Peserta Didik

Kelompok B1				Kelompok B2			
No	Nama Peserta Didik	L/P	Agama	No.	Nama Peserta Didik	L/P	Agama
1.	Havika Azahra	P	Islam	1	Ananda Wita	P	Islam
2.	Kusuma Adi	L	Islam	2	Mohammad Fajar	L	Islam
3.	Aulia Velyn	P	Islam	3	Delia Veronica	P	Islam
4.	Ulfa Ulima	P	Islam	4	Azakia Tafana	P	Islam
5.	Syifa'ul Aulia	P	Islam	5	Akhmad Afandi	L	Islam
6.	Muhammad Agus	L	Islam	6	Syafrizal Mahbi	L	Islam
7.	Aindya Meicca	P	Islam	7	Siti Nur Aini	P	Islam
8.	Adzkan Fahmi	L	Islam	8	Zahwa Anindita	P	Islam
9.	Muhammad Ferdi	L	Islam	9	Meliya Marista	P	Islam
10.	Yumna Fariha	P	Islam	10	Ainur Fathur	L	Islam
				11	Syifa Nur Laily	P	Islam

Lampiran H . Analisis Data Hasil Uji Validitas

I. Tabel persiapan Uji Validitas

No	Menjawab pertanyaan mengenai isi cerita dengan tepat				Jumlah	Menceritakan kembali cerita yang telah di sampaikan			Jumlah	Total
	1	2	3	4	F1	1	2	3	F2	
1.	3	3	3	3	12	3	3	3	9	24
2.	3	4	3	3	13	3	4	4	11	27
3.	4	4	2	3	13	3	3	3	9	25
4.	3	3	3	3	12	3	3	3	9	23
5.	2	3	2	3	10	2	2	2	6	18
6.	3	3	2	3	11	3	3	2	8	21
7.	3	4	3	3	13	3	4	3	10	26
8.	3	3	2	3	11	3	2	3	8	21
9.	4	3	3	3	13	4	4	3	11	28
10.	3	3	3	4	13	3	2	2	7	22
Jumlah	31	33	26	31	120	34	28	28	115	235

II. Hasil Uji validitas Nomer Item 1

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1	3	12	6	6	0	0
2	3	13	6	2,5	3,5	12,25
3	4	13	1,5	2,5	1	1
4	3	12	6	6	0	0
5	2	10	10	10	0	0
6	3	11	6	8,5	2,5	6,25
7	3	13	6	2,5	3,5	12,25
8	3	11	6	8,5	2,5	6,25
9	4	13	1,5	2,5	1	1
10	3	12	6	6	0	0
Jumlah						39,5

$$\begin{aligned}rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{10(10^2 - 1)} \\ &= 1 - \frac{6(39,5)}{10(100 - 1)} \\ &= 1 - \frac{237}{990} \\ &= 0,766\end{aligned}$$

III. Hasil Uji Validasi Nomor Item 2

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1	3	12	7	6	1	1
2	4	13	2	2,5	0,5	0,25
3	4	13	2	2,5	0,5	0,25
4	3	12	7	6	1	1
5	3	10	7	10	3	9
6	3	11	7	8,5	1,5	2,25
7	4	13	2	2,5	0,5	0,25
8	3	11	7	8,5	1,5	2,25
9	3	13	7	2,5	4,5	20,25
10	3	12	7	6	1	1
Jumlah						37,5

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{10(10^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6(37,5)}{10(100 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{225}{990} \\
 &= 0,777
 \end{aligned}$$

IV. Hasil Uji Validasi Nomor Item 3

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1	3	12	3,5	6	2,5	6,25
2	3	13	3,5	2,5	1	1
3	2	13	8,5	2,5	6	36
4	3	12	3,5	6	2,5	6,25
5	2	10	8,5	10	1,5	2,25
6	2	11	8,5	8,5	0	0
7	3	13	3,5	2,5	1	1
8	2	11	8,5	8,5	0	0
9	3	13	3,5	2,5	1	1
10	3	12	3,5	6	2,5	6,25
Jumlah						60

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{10(10^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6(60)}{10(100 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{360}{990} \\
 &= 0,634
 \end{aligned}$$

V. Hasil Uji Validasi Nomer Item 4

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1	3	12	6	6	0	0
2	3	13	6	2,5	3,5	12,25
3	3	13	6	2,5	3,5	12,25
4	3	12	6	6	0	0
5	3	10	6	10	4	16
6	3	11	6	8,5	2,5	6,25
7	3	13	6	2,5	3,5	12,25
8	3	11	6	8,5	2,5	6,25
9	3	13	6	2,5	3,5	12,25
10	4	12	1,5	6	5	25
Jumlah						102,5

$$rho_{xy} = rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{10(10^2 - 1)}$$

$$= 1 - \frac{6(102,5)}{10(100 - 1)}$$

$$= 1 - \frac{615}{990}$$

$$= 0,378$$

VI. Hasil Uji Validasi Nomor Item 5

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1	3	12	5,5	4,5	1	1
2	3	14	5,5	2	3,5	12,25
3	3	12	5,5	4,5	1	1
4	3	11	5,5	6	0,5	0,25
5	2	8	10	10	0	0
6	3	10	5,5	8	2,5	6,25
7	3	13	5,5	3	2,5	6,25
8	3	10	5,5	8	2,5	6,25
9	4	15	1	1	0	0
10	3	10	5,5	8	2,5	6,25
Jumlah						39,5

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{10(10^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6(39,5)}{10(100 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{237}{990} \\
 &= 0,766
 \end{aligned}$$

VII. Hasil Uji Validasi Nomor Item 6

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1	3	12	5,5	4,5	1	1
2	4	14	2	2	0	0
3	3	12	5,5	4,5	1	1
4	3	11	5,5	6	0,5	0,25
5	2	8	9	10	1	1
6	3	10	5,5	8	2,5	6,25
7	4	13	2	3	1	1
8	2	10	9	8	1	1
9	4	15	2	1	1	1
10	2	10	9	8	1	1
Jumlah						13,5

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{10(10^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6(13,5)}{10(100 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{81}{990} \\
 &= 0,919
 \end{aligned}$$

VIII. Hasil Uji Validasi Nomor Item 7

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	X	Y	X	Y		
1	3	12	4,5	4,5	0	0
2	4	14	1	2	1	1
3	3	12	4,5	4,5	0	0
4	3	11	4,5	6	1,5	2,25
5	2	8	8,5	10	1	1
6	2	10	8,5	8	1	1
7	3	13	4,5	3	1,5	2,25
8	3	10	4,5	8	3,5	12,25
9	3	15	4,5	1	3,5	12,25
10	2	10	8,5	8	1	1
Jumlah						33

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{10(10^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6(33)}{10(100 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{198}{990} \\
 &= 0,823
 \end{aligned}$$

Lampiran I. Analisis Data Hasil Uji Reliabilitas

Tabel Persiapan Uji Reliabilitas

No.	Nomer Item				Jumlah	Nomer Item			Jumlah	Rangking		D	D ²
	1	3	5	7		X	2	4		6	Y		
1	3	3	3	3	12	3	3	3	9	5	6,5	1,5	2,25
2	3	3	3	4	13	4	3	4	11	2	1,5	0,5	0,25
3	4	2	3	3	12	4	3	3	10	5	3,5	1,5	2,25
4	3	3	3	3	12	3	3	3	9	5	6,5	1,5	2,25
5	2	2	2	2	8	3	3	2	8	10	9,5	0,5	0,25
6	3	2	3	2	10	3	3	3	9	9	6,5	2,5	6,25
7	3	3	3	3	12	4	3	4	11	5	1,5	3,5	12,25
8	3	2	3	3	12	3	3	2	8	5	9,5	4,5	20,25
9	4	3	4	3	14	3	3	4	10	1	3,5	2,5	6,25
10	3	3	3	2	11	3	4	2	9	8	6,5	1,5	2,25
Jumlah	31	26	34	28	116	33	31	28	94	55	65	25	79,5

Lampiran J. Analisis Data Hasil Penelitian

J.1 Hasil Pre-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

J.1.1 Hasil Pre-test Kelompok Eksperimen

No	Nama	Indikator						Jumlah	Skor	
		Menjawab pertanyaan mengenai isi cerita dengan tepat				Menceritakan kembali cerita yang telah di sampaikan				
		1	2	3	4	1	2			3
1	Havika	2	2	3	3	2	2	3	17	60,71
2	Kusuma	2	2	3	2	3	2	3	17	60,71
3	Aulia	3	2	3	3	3	2	3	19	67,85
4	Ulfa	2	2	2	2	2	3	2	15	53,57
5	Aulia	2	2	2	2	2	2	3	15	53,57
6	Agus	2	2	3	2	2	2	3	16	57,14
7	Meicca	2	2	2	3	2	2	3	16	57,14
8	Fahmi	3	3	3	3	3	3	4	22	78,57
9	Ferdi	3	3	3	3	3	3	4	22	78,57
10	Una	2	3	3	2	2	3	3	18	64,28

J.1.2 Hasil Pre-test Kelompok Kontrol

No	Nama	Indikator						Jumlah	Skor	
		Menjawab pertanyaan mengenai isi cerita dengan tepat				Menceritakan kembali cerita yang telah di sampaikan				
		1	2	3	4	1	2			3
1	Wita	2	2	3	3	2	2	2	16	57,14
2	Fajar	3	2	3	2	3	2	2	17	60,71
3	Delia	2	3	3	3	3	4	2	20	71,42
4	Kia	3	3	3	3	3	3	3	21	75
5	Fandi	2	3	3	3	3	3	3	20	71,42
6	Rizal	2	2	2	2	2	2	3	15	53,57
7	Aini	2	3	2	3	3	2	2	17	60,71
8	Zahwa	3	3	3	3	3	3	3	21	75
9	Liya	2	2	2	3	3	3	3	18	64,28
10	Fathur	2	2	3	3	2	2	2	16	57,14
11	Syifa	2	2	3	3	2	2	2	16	57,14

J.2 Hasil Post-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

J.2.1 Hasil Post-test Kelompok Eksperimen

No	Nama	Indikator							Jumlah	Skor
		Menjawab pertanyaan mengenai isi cerita dengan tepat				Menceritakan kembali cerita yang telah di sampaikan				
		1	2	1	2	1	2	3		
1	Havika	2	3	3	3	3	2	3	19	67,85
2	Kusuma	2	3	3	3	3	2	3	19	67,85
3	Aulia	2	3	3	3	3	3	3	20	71,42
4	Ulfa	2	2	2	3	3	3	2	17	60,71
5	Aulia	2	2	3	3	3	2	2	17	60,71
6	Agus	3	2	3	2	3	2	3	18	64,28
7	Meicca	2	3	3	3	3	3	2	19	67,85
8	Fahmi	3	3	4	4	4	3	3	24	100
9	Ferdi	3	3	4	4	4	3	3	24	100
10	Una	3	3	3	3	4	3	3	22	78,57

J.2.2 Hasil Post-test Kelompok Kontrol

No	Nama	Indikator							Jumlah	Skor
		Mendengar kata dengan serius Mengulang kembali 4 kata yang disimak				Menceritakan kembali cerita yang telah di sampaikan				
		1	2	1	2	1	2	3		
1	Wita	3	2	3	3	2	2	3	18	64,28
2	Fajar	3	2	3	3	3	2	2	18	64,28
3	Delia	2	3	4	3	3	4	3	22	78,57
4	Kia	3	3	4	4	3	3	3	23	82,14
5	Fandi	3	3	3	3	3	3	3	21	75
6	Rizal	2	2	3	3	2	2	2	16	57,14
7	Aini	2	3	3	3	3	3	3	20	71,42
8	Zahwa	3	3	3	3	3	4	3	22	78,57
9	Liya	3	2	2	3	3	3	3	19	67,85
10	Fathur	2	2	3	3	2	3	3	18	64,28
11	Syifa	3	2	3	3	2	2	3	18	64,28

J.3 Uji Homogenitas

Hasil pre-test kelompok B1 dan B2

No.	Kelompok B2		Kelompok B1	
	X_{K1}	X_{K1}^2	X_{K2}	X_{K2}^2
1	60,71	3685,71	57,14	3264,97
2	60,71	3685,71	60,71	3685,71
3	67,85	4603,62	71,42	5100,81
4	53,57	2869,74	75	5625
5	53,57	2869,74	71,42	5100,81
6	57,14	3264,97	53,57	2869,74
7	57,14	3264,97	60,71	3685,71
8	78,57	6173,24	75	5625
9	78,57	6173,24	64,28	4131,91
10	64,28	4131,91	57,14	3264,97
11			57,14	3264,97
Jumlah	632,11	40722,85	703,53	45619,6
Rata-rata	63,21		63,95	

Tabel ringkasan uji homogenitas

Dicari	Kelompok B1	Kelompok B2	Jumlah
n_K	11	10	21
$\sum x_K$	703,53	632,11	1335,64
$\sum x_K^2$	40722,85	45619,6	86342,45
M	63,21	63,95	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui:

$$N = 21$$

$$\sum x_T = 1335,64$$

$$\sum x_T^2 = 86342,45$$

$$\begin{aligned}
 2. JK_T &= X_T^2 - \frac{(\sum x_T)^2}{N} \\
 &= 86342,45 - \frac{(1335,64)^2}{21} \\
 &= 86342,45 - \frac{1783934,2096}{21} \\
 &= 86342,45 - 84949,28 \\
 &= 1393,17
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3. JK_K &= \sum \frac{(\sum x_K)^2}{n_K} - \frac{(\sum x_T)^2}{N} \\
 &= \frac{(632,11)^2}{10} + \frac{(703,53)^2}{11} - \frac{(1335,64)^2}{21} \\
 &= \frac{399.563,05}{10} + \frac{494.954,49}{11} - \frac{1.783.934,26}{21} \\
 &= 39.956,305 + 44.995,83 - 84.949,28 \\
 &= 2,855
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 4. JK_d &= JK_T - JK_K \\
 &= 1393,17 - 2,855 \\
 &= 1390,315
 \end{aligned}$$

$$5. db_T = N - 1 = 21 - 1 = 20$$

$$6. db_K = K - 1 = 2 - 1 = 1$$

$$7. db_d = N - K = 21 - 2 = 19$$

$$\begin{aligned}
 8. MK_K &= \frac{JK_K}{db_K} \\
 &= \frac{2,855}{1}
 \end{aligned}$$

$$= 2,855$$

$$\begin{aligned}
 9. MK_d &= \frac{JK_d}{db_d} \\
 &= \frac{1390,315}{19} \\
 &= 73,173
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 10. t_h &= \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \\
 &= \frac{63,19 - 62,51}{\sqrt{1042,367 \left(\frac{1}{10} + \frac{1}{11} \right)}} \\
 &= \frac{0,74}{\sqrt{1042,367 (0,154761905)}} \\
 &= \frac{0,74}{\sqrt{12,5008284}} \\
 &= \frac{0,74}{3,5356510} \\
 &= 0,2098
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan secara manual diketahui bahwa $t_{hitung} = 0,192$. Kemudian t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $db_d = 21$ memiliki harga 0,2098. Hasil tersebut membuktikan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya kemampuan anak sebelum diberi perlakuan adalah homogen.



J.4 Hasil Perhitungan Uji-t

J.4.1 Daftar Nilai Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

No.	Kelompok control				No	Kelompok eksperimen			
	Nama subjek	Nilai		Beda		Nama Subjek	Nilai		Beda
		Pre-test	Post-test				Pre-test	Post-test	
1	Wita	57,14	64,28	7,14	1	Havika	60,71	67,85	7,14
2	Fajar	60,71	64,28	3,57	2	Kusuma	60,71	67,85	7,14
3	Delia	71,42	78,57	7,15	3	Aulia	67,85	71,42	3,57
4	Kia	75	82,14	7,14	4	Ulfa	53,57	60,71	7,14
5	Fandi	71,42	75	3,58	5	Aulia	53,57	60,71	7,14
6	Rizal	53,57	57,14	3,57	6	Agus	57,14	64,28	7,14
7	Aini	60,71	71,42	10,71	7	Meicca	57,14	67,85	10,71
8	Zahwa	75	78,57	3,57	8	Fahmi	78,57	100	21,43
9	Liya	64,28	67,85	3,57	9	Ferdi	78,57	100	21,43
10	Fathur	57,14	64,28	7,14	10	Una	64,28	78,57	14,29
11	Syifa	57,14	64,28	7,14					

J.4.2 Perhitungan uji-t

No	Kelompok Kontrol			X_1	Kelompok Eksperimen			y^2
	Pre-test (X_i)	Post-test (x^2)	Beda (x)		Pre-test (y_i)	Post-test (y^2)	Beda (y)	
1	57,14	64,28	7,14	50,96	60,71	67,85	7,14	50,96
2	60,71	64,28	3,57	12,79	60,71	67,85	7,14	50,96
3	71,42	78,57	7,15	51,15	67,85	71,42	3,57	12,79
4	75	82,14	7,14	50,96	53,57	60,71	7,14	50,96
5	71,42	75	3,58	12,84	53,57	60,71	7,14	50,96
6	53,57	57,14	3,57	12,79	57,14	64,28	7,14	50,96
7	60,71	71,42	10,71	114,71	57,14	67,85	10,71	114,7041
8	75	78,57	3,57	12,79	78,57	100	21,43	459,2449
9	64,28	67,85	3,57	12,79	78,57	100	21,43	459,2449
10	57,14	64,28	7,14	50,96	64,28	78,57	14,29	204,2041
11	57,14	64,28	7,14	50,96				
Jml	703,53	767,81	64,28	433,7	632,11	739,24	107,13	1504,718
M	63,97	69,81			63,21	73,924		

2. Rata-rata nilai pre-test dan post-test pada kelas eksperimen

$$a. \text{ Rata-rata } (M_x) = \frac{\sum x}{N_x} = \frac{107,13}{10} = 10,713$$

$$\begin{aligned}
 b. \sum x^2 &= \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N} \\
 &= 1504,718 - \frac{(107,13)^2}{10} \\
 &= 1504,718 - \frac{11476,8369}{10} \\
 &= 1504,718 - 1147,68369 \\
 &= 357,03431
 \end{aligned}$$

3. Rata-rata nilai pre-test dan post-test pada kelas kontrol

$$a. \text{ Rata-rata } (M_x) = \frac{\sum x}{N_x} = \frac{64,28}{11} = 5,8436$$

$$\begin{aligned}
 b. \sum x^2 &= \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N} \\
 &= 433,7 - \frac{(64,28)^2}{11} \\
 &= 433,7 - \frac{4131,9184}{11} \\
 &= 433,7 - 375,625 \\
 &= 58,075
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 4. t_{test} &= \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}} \\
 &= \frac{10,713 - 5,8436}{\sqrt{\left(\frac{357,03431 + 58,075}{11 + 10 - 2}\right) \left(\frac{1}{11} + \frac{1}{10}\right)}} \\
 &= \frac{4,8694}{\sqrt{\frac{415,10931}{19} (0,0952381)}} \\
 &= \frac{4,8694}{\sqrt{(21,8474) (0,0952381)}} \\
 &= \frac{4,8694}{\sqrt{2,0807}} \\
 &= \frac{4,8694}{1,4428} \\
 &= 3,3745
 \end{aligned}$$

Nilai rata-rata beda pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen (M_x) sebesar 10,713 dan kelompok kontrol (M_y) sebesar 5,8436. Deviasi nilai individu dari kelas eksperimen ($\sum x^2$) sebesar 357,03431 dan hasil kelas kontrol ($\sum y^2$) sebesar 58,075. Hasil perhitungan dengan rumus uji t secara manual diperoleh $t_{hitung} = 3,3745$, kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $db = 21$ pada taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,064$.

Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,3745 > 2,064$), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan media boneka tangan dengan yang diajari tanpa

menggunakan media boneka tangan. Artinya (H_1) yang menyatakan ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar menyimak anak kelompok B di Paud Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2019/2020 diterima.



J.5 Uji Keefektifan Relatif

$$ER = \frac{MX_1 - MX_2}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan :

ER = tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol

MX₁= Mean atau rata-rata pada kelompok kontrol

MX₂= Mean atau rata-rata pada kelompok eksperimen (Masyhud, 2016: 358)

Hasil analisis keefektifan relative tersebut kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria pada tabel 4.6 berikut ini.

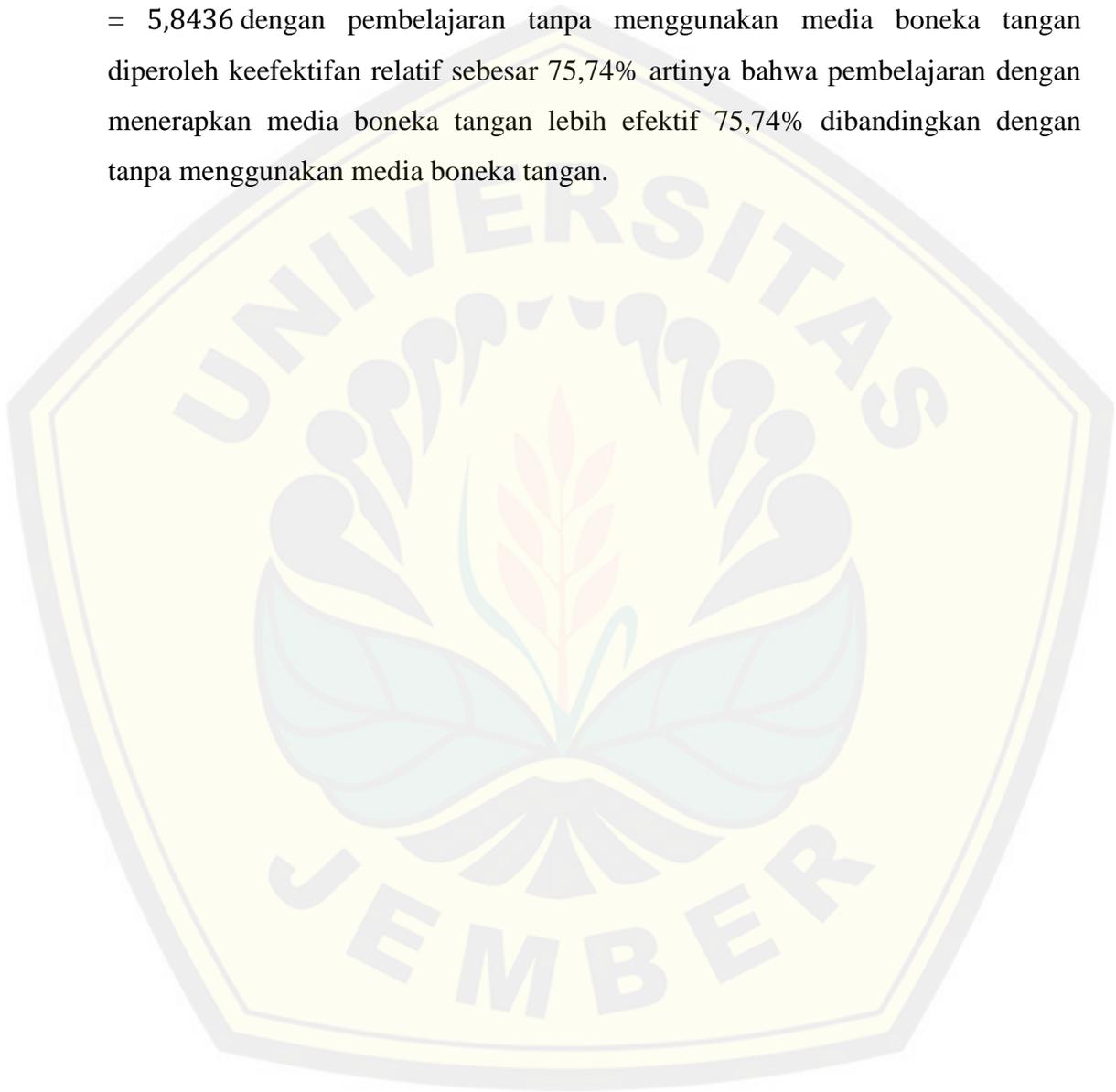
Tabel 4.6 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
91% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
71% - 90%	Keefektifan tinggi
31% - 70%	Keefektifan sedang
11% - 30%	Keefektifan rendah
0% - 10%	Keefektifan sangat rendah

Data yang digunakan untuk perhitungan keefektifan relative (ER) rata-rata individu kelompok sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 ER &= \frac{MX_1 - MX_2}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\% \\
 &= \frac{10,713 - 5,8436}{\left(\frac{10,713 + 5,8436}{2}\right)} \times 100\% \\
 &= \frac{4,8694}{\left(\frac{15,856047}{2}\right)} \times 100\% \\
 &= \frac{4,8694}{(6,4285)} \times 100\% \\
 &= 75,74\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar anak kelompok B1 (kelompok eksperimen) diperoleh nilai rata-rata pada kelompok eksperimen (M_x) = 10,713 dengan pembelajaran menerapkan media boneka tangan dan rata-rata nilai B1 (kelompok kontrol) (M_y) = 5,8436 dengan pembelajaran tanpa menggunakan media boneka tangan diperoleh keefektifan relatif sebesar 75,74% artinya bahwa pembelajaran dengan menerapkan media boneka tangan lebih efektif 75,74% dibandingkan dengan tanpa menggunakan media boneka tangan.



K. Perhitungan Uji Homogenitas Menggunakan SPSS

UJI HOMOGENITAS

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Eksperimen	11	62.50	9.062	2.422
	Kontrol	10	63.25	9.087	2.623

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.188	.669	-.210	24	.835	-.750	3.569	-8.117	6.617
	Equal variances not assumed			-.210	23.375	.835	-.750	3.570	-8.129	6.629

L. Hasil Perhitungan Uji-t Menggunakan SPSS

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Eksperimen	11	9.29	4.250	1.136
	Kontrol	10	5.33	1.969	.569

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	4.846	.038	2.954	24	.007	3.952	1.338	1.191	6.713
	Equal variances not assumed			3.111	18.925	.006	3.952	1.270	1.293	6.612

Lampiran M. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelompok Eksperimen**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Perlakuan I****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Semester / Minggu / Hari ke : 01/03

Hari, tanggal : senin, 15 Juli 2019

Kelompok usia : 5 – 6 Tahun

Tema / subtema / sub subtema : Binatang / Binatang Hidup di Darat / Berkaki Dua

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 – 3.11 – 4.11 – 3.15 – 4.15

Tujuan Pembelajaran :

- Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya
- Dapat memiliki perilaku yang memiliki sifat kreatif
- Dapat mengenal binatang darat (monyet dan kelinci)
- Dapat menyimak penjelasan guru sesuai tema

Materi Kegiatan :

- Macam-macam binatang hidup di darat
- Gambar-gambar binatang hidup di darat
- Gerak / jalannya binatang
- Tidak menyakiti binatang
- Suara-suara binatang
- cerita binatang

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : boneka tangan

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengamati boneka tangan
2. Bercerita menggunakan boneka tangan
4. Bernyanyi lagu kelinciku

C. PENUTUP

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

Mengetahui

Guru kelas B2

Mahasiswa

In

Lia Lutviana

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Perlakuan II

Semester / Minggu / Hari ke : 01/03

Hari, tanggal : selasa, 16 Juli 2019

Kelompok usia : 5 – 6 Tahun

Tema / subtema / sub subtema : Binatang / Binatang Hidup di Darat / Berkaki Dua

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 – 3.11 – 4.11 – 3.15 – 4.15

Tujuan Pembelajaran :

- Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya
- Dapat memiliki prilaku yang memiliki sifat kreatif
- Dapat mengenal binatang darat (domba)
- Dapat menyimak penjelasan guru sesuai tema

Materi Kegiatan :

- Macam-macam binatang hidup di darat
- Gambar–gambar binatang hidup di darat
- Gerak / jalannya binatang
- Tidak menyakiti binatang
- Suara–suara binatang
- Bercerita binatang

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : Boneka tangan, buku gambar, pensil

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat (berkaki dua)
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengamati boneka tangan
2. Mencoba bermain dengan boneka tangan
3. Bercerita menggunakan boneka tangan
4. menirukan apa yang telah di ceritakan guru
5. Mewarnai gambar hewan

C. PENUTUP

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

Mengetahui

Guru kelas B2

Mahasiswa

In

Lia Lutviana

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Perlakuan III

Semester / Minggu / Hari ke : 01/03

Hari, tanggal : rabu, 17 Juli 2019

Kelompok usia : 5 – 6 Tahun

Tema / subtema / sub subtema : Binatang / Binatang Hidup di Darat / Berkaki Dua

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6 – 4.6 – 3.11 – 4.11 – 3.15 – 4.15

Tujuan Pembelajaran :

- Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaannya
- Dapat memiliki perilaku yang memiliki sifat kreatif
- Dapat mengenal binatang darat (ayam)
- Dapat menyimak penjelasan guru sesuai tema

Materi Kegiatan :

- Macam-macam binatang hidup di darat
- Gambar-gambar binatang hidup di darat
- Gerak / jalannya binatang
- Tidak menyakiti binatang
- Suara-suara binatang
- bercerita tentang binatang

Materi Pembiasaan :

- Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
- Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

Alat dan bahan : boneka tangan, buku gambar, pensil warna

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Menirukan suara domba
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Mengamati boneka tangan (domba dan kuda poni)
2. Mendengarkan cerita guru tentang binatang dengan alat peraga (boneka tangan)
3. Menirukan cerita yang telah di ceritakan guru
4. Mewarnai gambar binatang

C. PENUTUP

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

Mengetahui

Guru kelas B1

Mahasiswa

Iin

Lia Lutviana

Lampiran N. Naskah Cerita Perlakuan Kelompok Eksperimen

Perlakuan I. Monyet dan Kelinci

pada suatu hari, terlihat di pinggir sungai ada seekor monyet dan seekor kelinci. Biasanya si kelinci suka mendengar cerita-cerita dari si monyet. Sebenarnya si kelinci suka akan cerita-cerita si monyet, akan tetapi si kelinci sedikit risih dan terganggu dengan cara kebiasaan buruk si monyet yang suka menggaruk-garuk bagian tubuhnya.

Dan begitupun sebaliknya, Si monyetpun suka apabila mengobrol dengan si kelinci, akan tetapi si monyet pun merasa terganggu dengan kebiasaan buruk si kelinci yang suka mengendus-endus dan suka menggerakkan kuping nya kesisi kanan dan kesisi kiri.

Dan pada akhirnya si monyet pun memberanikan diri berkata dengan maksud menegur kepada si kelinci.

Monyet : "Hei kau kelinci, apakah kau bisa menghentikan kebiasaan buruk mu itu ?" tegur si monyet kepada si kelinci

Kelinci : "Menghentikan apa monyet?" si kelinci balik bertanya "Berhenti mengendus-endus, berhenti menggerak-gerakan hidung, dan berhenti menggerak-gerakan telinga mu yang panjang itu kelinci..., Betapa buruknya kebiasaan kau kelinci ..." Jawab si monyet

Kelinci : "Hei kau monyet, kau hanya bisa menilai kebiasaan buruk ku saja, bagaimana dengan kebiasaan buruk mu? di setiap kita lagi asik ngobrol kau selalu saja menggaruk-garuk. Sungguh sangat buruk kebiasaan mu itu monyet" Tegur si kelinci membalas teguran si monyet tadi.

Monyet : "kelinci, aku tidak bisa menghentikanya," kata si monyet

Monyetpun akhirnya meminta maaf kepada kelinci, dan mereka pun kembali berteman, bercerita setiap hari seperti biasanya.

Perlakuan II. 2 Katak

Suatu hari, hiduplah dua katak yang tinggal di sebuah desa. Mereka ingin pergi ke kota besar yang jaraknya sangat jauh.

Mereka telah membicarakan keinginannya ini dari dulu. Dan akhirnya mereka berangkat untuk melihat kota.

Hari itu adalah hari yang sangat panas. Dalam perjalanan mereka menjadi cepat merasa lelah. Mereka baru berjalan sebentar dan bertanya ke yang lainnya.

katak 1 : “Harusnya sudah dekat, bisakah kamu melihat kotanya?”

Katak 2 : “Tidak,” kata katak yang satunya. “Tetapi, kalau aku naik ke punggungmu, mungkin aku bisa melihatnya.”

Lalu, dia naik ke punggung katak satunya untuk melihat kota. Saat mengangkat kepalanya, matanya hanya bisa melihat sesuatu yang ada di belakangnya, bukan apa yang ada di depannya. Jadi, ia hanya bisa melihat desa yang baru saja ditinggalkan.

Katak 1 : “Bisakah kamu melihat kotanya?” Tanya katak yang ada di bawah.

Katak 2 : “Ya,” jawab katak yang menaiki punggungnya. “Aku bisa melihatnya. Kelihatan persis seperti desa kita.”

Kemudian katak-katak itu berpikir kalau tidak ada gunanya untuk melangkah lebih jauh. Mereka kembali dan memberi tahu katak di sekitar desa tersebut bahwa mereka telah melihat kota dan itu terlihat seperti desa mereka.

Nini : “ Iya dom-dom sama-sama, sudahlah tak apa, bagaimanapun kau tetap sahabatku.”

Akhirnya mereka pun berkawan kembali selamanya dan mereka pun kembali melanjutkan perjalanan mereka untuk mencari makan.



Lampiran O. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

Gambar 1. Foto pelaksanaan pembukaan kelas eksperimen dan kontrol.



gambar 2. Foto pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol.

Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran



gambar 3. Foto pelaksanaan pembelajaran dikelas kontrol.



Gambar 4. Guru memberi contoh cara menggunakan media boneka tangan pada kelompok eksperimen

Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran



Gambar 5. Anak dengan ceritanya mulai bercerita menggunakan media boneka tangan



Gambar 6. anak secara bergantian bercerita menggunakan media boneka tangan dengan riang gembira

Lampiran P. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121

Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-334988

Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : **5660** /UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Hal. : Izin Penelitian

15 JUL 2019

Yth. Kepala
PAUD Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Lia Lutviana
NIM : 150210205076
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian disekolah yang Saudara pimpin dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di Paud Al Ikhlas Jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember".

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terimakasih.



Prof. Dr. Saratno, M.Si.
NIP 19670625 199203 1 003

Lampiran Q. Biodata

BIODATA MAHASISWA



Nama : Lia Lutviana
 Tempat Tanggal Lahir : Jember 17 September 1995
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Jl. Merpati Jubung Lor
 Alamat Tinggal : Jl. Merpati Jubung Lor
 Telepon : 089 532 9353 6775
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Latar Belakang Pendidikan :

No.	PENDIDIKAN	Tempat	TAHUN LULUS
1.	SDN Jubung 03	Jember	2008
2.	SMP Negeri 1 Pantj	Jember	2011
3.	SMK Negeri 5 Jember	Jember	2014
4.	FKIP-Universitas Jember	Jember	2019